CONEXION
MANGA
EDITO POSTER
Nº 331
$35.00 MX
$3.75 USD
facebook
CUANDO LOS ANIMES... SE MUDAN DE CASA
WOLF SMOKE
DE LA PERSEVERANCIA AL ÉXITO
MUV-LUV SCHWARZESMARKEN
EL NÚMERO DE LA BESTIA
Google play
App Store
331
$35.00 MX / $3.75 USD

DIRECTORIO

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
EDITOR RESPONSABLE

J. A. DÁVALOS Q.
EDITOR JUNIOR

PAULINA OLVERA
HÉCTOR GARZA
JUDITH D.
IZZAKI
NOZOMU RODRÍGUEZ
ARTURO VÁZQUEZ "LOBO"
STEFAN
ZORRO DE SEDA
SUNAKO YE-SEUL
ANGEL PRINCESS & GOJI
COLABORADORES

JULIO A. AMADOR SARABIA
DIRECCIÓN DE ARTE

KAREN MARTÍNEZ BURGOS
DANIEL SERVIN AGIS
EDUARDO LÓPEZ SÁNCHEZ
THALIA CARRASCOSA ELÍAS
DISEÑO GRÁFICO

AMADO HERNÁNDEZ AYALA
J. A. DÁVALOS Q.
CALIDAD DIGITAL

YANAI GONZÁLEZ NÚÑEZ
CORRECCIÓN DE ESTILO

DIRECTORIO EDITORIAL

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
DIRECCIÓN GENERAL

CLAUDIA FLORES V.
ADMINISTRACIÓN

ADRIANA VILLALOBOS
OPERACIONES

ADRIANA VÁZQUEZ
CIRCULACIÓN

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca al 1323-0100
ext. 111 ó 50059586
con Rafael Esquivel G.

ESTA REVISTA ES MARCA REGISTRADA ANTE EL INSTITUTO MEXICANO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL CERTIFICADO No. 896649

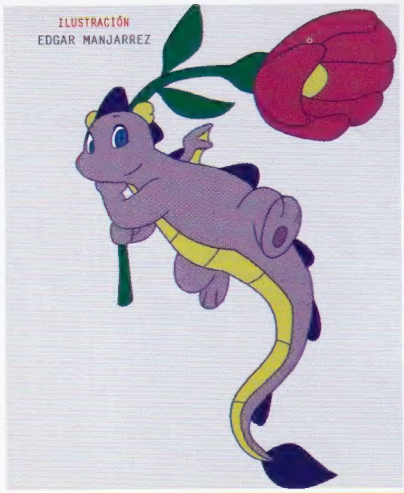


ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

RECUERDA QUE PUEDES DISFRUTAR ESTE MISMO NÚMERO EN SU VERSIÓN DIGITAL, ¡CON MATERIAL EXTRA EXCLUSIVO!

ANDROID APP ON Google play

Available on the App Store

Diviértete y aprovecha todo el contenido multimedia, música, video e interactividad que sólo nuestra revista digital te ofrece. Un nuevo universo del anime y el manga te espera. ¡No te quedes fuera! Descarga nuestra aplicación en App Store y Google play.

Conexión Manga Digital, la nueva era animada al alcance de tu mano.

EDITORIAL

Cuando se piensa en animación –de calidad–, la mayoría de los que nos encontramos en este medio, volteamos al gigante de la animación oriental, Japón, o en menor medida usamos como referente a los vecinos del norte, más en específico a los estudios Disney y Pixar. Pero debemos estar conscientes de que la animación no son sólo Japón o los Estados Unidos. Pocos son los que aprecian el excelente trabajo que, en lo que a animación se refiere, se produce en otros rincones del globo; logrando producciones que van desde cortos experimentales hasta largometrajes muy bien logrados, que combinan excepcionalmente el arte visual y la narrativa, para lograr productos capaces de halagar al crítico más avispado.

Éste es el caso del pequeño estudio de animación **Wolf Smoke**, con sede en la República Popular China. Esta "micro" empresa ha creado infinidad de cortos y otros productos derivados de la animación, fruto de sus dos fundadores, **Wu Yan** y **Jin Roh**, quienes han fusionado sus dotes como animadores y escritores, para mostrar al mundo que su país no es sólo un referente de productos baratos y de poca calidad, al mismo tiempo que demuestran que con ingenio y determinación (sin olvidarnos del capital) se puede alcanzar un sueño. Si deseas conocer más de este pequeño, pero creativo estudio, te invitamos a leer la nota que hemos preparado en este número. Esperamos sea de tu agrado.

CONTENIDO

PORTADA

50 | SCHWARZESMARKEN

ANIME

06| PLEASE TELL ME! GALKO-CHAN
07| OJISAN TO MARSHMALLOW
08| GARAKOWA -RESTORE THE WORLD-
11| NURSE WITCH KOMUGI-CHAN R
14| MYRIAD COLORS PHANTOM WORLD
17| AO NO KANATA NO FOUR RHYTHM

MANGA/MANHUA

22| DRAGONS RIOTING

REPORTAJES

01| PREVIEW
02| RECOMENDACIÓN DEL MES
03| SHOPPING
04| PROYECTO INDIE
20| KIA ASAMIYA
56| WOLF SMOKE
58| THE SECRET OF ACHIARA VILLAGE
60| TSUYOKISS
62| EL DÍA A DÍA DE UNA ESPOSA GAIJIN
64| BUZÓN

SECCIÓN BN

29| PARA INTERPRETAR EL MANGA
34| LA VERDAD DETRÁS DE...
38| CASTILLO MATSUMOTO
42| CAMBIO DE ESTUDIO
44| GALERÍA DIBUJARTE SCHOOL

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM

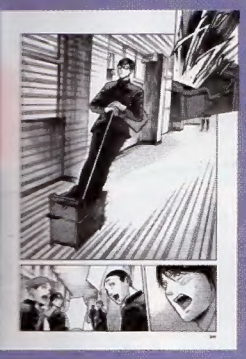
CONEXIÓN MANGA OFICIAL

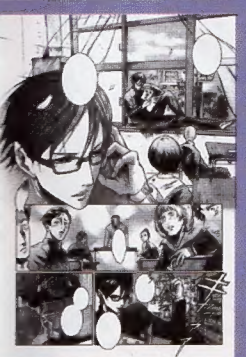
CONEXIÓN MANGA OFICIAL

CONEXIÓN MANGA No. 331. Publicación quincenal. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTE S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SE INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD D CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. Impresa en VAJ Impresos. Poniente 140 No. 671, Col. Industria Vallejo, Del. Azcapotzalco, C.P. 02300. Distribución en D.f. y Zona Conurbada Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódico de México A.C. Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F., Tel. 5591-1400 a través de Arredondo e hijos Distribuidora, S.A. C C.V. Iturbide No. 18-D, Col. Centro, Del. Cuauhtémoc, México, D.F. Distribución Foránea y Locales Cerrados por Intermex. Luci Blanco No.435, Col. San Juan Tlihuaca, Del. Azcapotzalco, México, D.F. Impresa en México.

Copyright © 2000.

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS





SAKAMOTO DESU GA?

Por Paulina Olvera

EL EXITOSO MANGA DEBUT DE NAMI SANO, *SAKAMOTO DESU GA?*, LLEGÓ A SU FIN EL 4 DE DICIEMBRE DEL 2015. ESTE FINAL VINO ACOMPAÑADO DE UNA NOTICIA MUY GRATA PARA TODOS SUS SEGUIDORES: UNA ADAPTACIÓN AL ANIME.

Esta serie se estrenó el pasado 8 de abril. El estudio encargado fue el famosísimo Studio DEEN, conocido por clásicos como *Ranma 1/2*, *DNA²*, *Rurouni Kenshin*, *Fate/Stay Night*, *Junjou Romantica* y *Hetalia*, entre otras series.

Entre los miembros que conforman su *staff* se encuentra **Shinji Takamatsu**, encargado del guion y la dirección, mejor conocido por su trabajo en *School Rumble*, *Gintama*, *Mobile Suit Zeta Gundam*, *Yu-Gi-Oh! Duel Monsters*, *Mobile Suit SD Gundam's Counterattack*, etc.

La música fue trabajo de **Yasuhiko Fukuda**, experimentado músico especializado en videojuegos y anime, que destaca por *Super Bomberman 2*, *Wario Blast: Featuring Bomberman!*, *They Were Eleven*, *Mobile Suit Victory Gundam*, etc.

Por otra parte, **Atsuko Nakajima** fue quien hizo el diseño de personajes, mismo que ha trabajado en *Fruits Basket*, *GetBackers*, *Princess Princess*, *Ranma 1/2*, *Trinity Blood*, *You're Under Arrest*, por mencionar algunos de sus proyectos.

El *seiyuu* que prestó su voz para el personaje principal, Sakamoto, fue **Hikaru Midorikawa** (Androide #16 en *Dragon Ball Z*, Kaede Rukawa en *Slam Dunk*, Arashi Fuma en *Naruto*, Kyouya Takamachi en *Magical Girl Lyrical Nanoha*, Koga de Pegaso en *Saint Seiya Omega*, Otori Eiichi en *Uta no ★ Prince-sama♪ Maji LOVE*).

Este manga cuenta la historia de Sakamoto, el chico más *"cool"* de la escuela, un tipo bastante inteligente y astuto, muy popular con las chicas, muy odiado por los chicos, y cómo es que se escapa de todo el *"bullying"* que intentan hacerle.

La popularidad del manga fue inmensa, ganó algunos premios en el 2013 y ha sido uno de los más vendidos durante su publicación. Seguramente esta adaptación gozará del mismo éxito.

© Nami Sano/Studio DEEN/2016

OWARI NO CHRONICLE

UNA GUERRA SECRETA

Por Héctor Garza

EXISTE UNA BUENA CANTIDAD DE NOVELAS LIGERAS QUE, EN SU MOMENTO, NO FUERON TAN CONOCIDAS O NO SE LES DIO EL VALOR QUE REALMENTE SE MERECÍAN, EN ESPECIAL PORQUE MUCHAS DE ELLAS NO LLEGARON A MEDIOS MÁS DIFUNDIDOS COMO EL ANIME O EL MANGA.

Uno de estos casos fue el de *Owari no Chronicle* o *The Ending Chronicle*, que se publicó entre el 2003 y el 2005, y que en la actualidad está generando interés. La historia es original de **Minoru Kawakami** y está ilustrada por **Satoyasu**, con un total de 14 volúmenes.

La trama gira alrededor de un hecho en la II Guerra Mundial, cuando en las investigaciones por conseguir algún avance dentro de la contienda, el doctor Sayama descubrió la existencia de 10 realidades paralelas que podrían llegar a tocarse y afectarse en intervalos bien definidos. Temeroso de que esas nuevas realidades pudieran llegar a invadir la Tierra, se dedicó a exterminarlas una a una, en la que se llamó la Guerra de Conceptos.

Sesenta años después, el joven Mikoto Sayama es llamado para actuar como mediador, pues se descubre que la décima realidad –o *Geas*, como la llamó el profesor– está por causar una catástrofe, y sólo un descendiente del profesor podría lograr algún avance en la investigación. Obviamente, el joven no tiene una idea clara, por lo que trata de descubrir lo más posible de todo este asunto, pues sabe que al final, el destino de la Tierra depende de él.

A pesar de ser, básicamente, una novela sobre una posible invasión, la misma tiene más elementos de suspenso y romance que de acción, pues el hecho de que exista una fecha determinada para la conjunción y que Mikoto no sepa realmente qué esperar, es lo que mantiene al lector atento a las acciones.

Esa falta de elementos de acción –que fueron varios, aunque no llevaban el peso total de la historia– fue lo que hizo que no causara tanta atención, aunque es un hecho que la historia era fascinante. Es sin duda una historia que no puede darse uno el lujo de perderse, y que se puede recomendar para prácticamente cualquier tipo de lector, pues literalmente tiene para todos los gustos.

© Minoru Kawakami/Dengeki Bunko/2003

TYPHOON

EL NUEVO REY DE LOS DRONES

Por Judith D.

SIN LUGAR A DUDAS, EL MERCADO DE LOS DRONES DE ENTRETENIMIENTO Y FILMACIÓN PROFESIONAL, ESTÁ DOMINADO POR LAS COMPAÑÍAS CHINAS; UNA DE ESTAS EMPRESAS ES YUNEEC ELECTRIC AVIATION, UN GRUPO CON SEDE EN JIANGSU (CHINA), FABRICANTES DEL QUE HOY EN DÍA ES CONSIDERADO COMO EL NUEVO REFERENTE EN CUANTO A DRONES SE REFIERE, EL TYPHOON Q500.

Este modelo –*low cost*– entra erróneamente en la gama media de los drones para filmación aérea, y digo erróneamente porque sus prestaciones (desde la primera versión) tienden a rosar las de modelos de gama alta, las cuales siempre han presumido de tener prestaciones (y precios) muy superiores.

Aun así, la empresa se había mantenido a la sombra de la marca líder, DJI, la cual era –hasta el año pasado– el referente en cuanto a drones de filmación, pero fue precisamente en 2015, con la salida del modelo con cámara Typhoon Q500 4K, que el mundo de los drones comenzó a darse cuenta de que DJI no era la única opción seria (o divertida, como más les guste) para realizar filmaciones de calidad.

BAJO PRECIO, ALTAS PRESTACIONES

El Typhoon Q500 4K, muestra el mismo cuerpo tipo cuadricóptero que la compañía ha desarrollado y perfeccionado con el paso de los años, en el cual va montado un estabilizador de 3 ejes que mantiene las tomas perfectas aun con movimientos bruscos. Su cámara de 12 megapíxeles toma fotografías nítidas en formato *raw*, además de realizar tomas en resolución 4K a 30 FPS (*frames per second*). De igual forma, podemos ajustar la resolución para hacer tomas de 1,080p hasta 120 FPS, obteniendo un efecto *slow motion* muy profesional. Todas estas ventajas tienen como plus la opción de desmontar la cámara y usarla como cámara de acción, gracias al soporte de mano que viene incluido de fábrica. Éste es un excelente valor agregado al modelo, ya que adaptadores semejantes, además de venderse por separado, pueden llegar a costar casi lo mismo que el dron en sí. Un punto a favor para la marca.

Su control, con pantalla integrada basada en *android*, resulta muy fácil de usar, y su interfaz intuitiva (bueno casi) nos da una gran libertad para cambiar los parámetros a nuestro gusto, manteniendo siempre los ojos en la toma. Eso sí, su resistencia a ráfagas de aire podría mejorar, pero incluso con esto es muy superior a la gama media de la competencia.

LLEGA UN NUEVO INTEGRANTE A LA FAMILIA

A inicios del 2016, en el CES de Las Vegas, se presentó una versión completamente renovada, el Typhoon H. Subiendo un poco más la apuesta en este mercado tan competitivo, Yuneec nos halaga con un modelo tipo hexacóptero, otorgando más estabilidad y fuerza de sustentación en el aire, además de darle mayor seguridad al usuario en caso de que una de las hélices sufra algún desperfecto; dichas hélices son abatibles, lo que mejora su transporte al ocupar poco espacio. Asimismo, sus soportes también son abatibles, lo que permite a la cámara tener un campo de visión de 360 grados. Además de lo anterior, tenemos el añadido de la tecnología de Intel para detección de obstáculos, la cual evita que el dron se estrelle con elementos inesperados en el camino, protegiendo así nuestra inversión.

Ambos modelos pueden conseguirse con distribuidores autorizados, los costos van de los $18,000 para el modelo Q500, a los $33,500 en preventa para el Typhoon H. Tal vez estos precios parezcan excesivos, pero si los comparamos con los precios de modelos semejantes de la marca líder, que oscilan entre $20,000 a 64,000 pesos, entonces la diferencia es más que obvia. Mmmm… ¿me pregunto si podré endeudarme un poco más? Wiiiiiiiiiiiiii…

UBERQUEST

AVENTURA, FANTASÍA Y FURRY

Por Izzaki

CON TODO EL ENCANTO DE UNA HISTORIA CLÁSICA DE FANTASÍA Y CON MUCHOS ELEMENTOS DE LOS JUEGOS RPG, *UBERQUEST* ES UNA PROPUESTA QUE UTILIZA PERSONAJES *FURRY* PARA CONDUCIRNOS EN UN VIAJE DONDE ENCONTRAREMOS EMOCIÓN Y COMEDIA. PERO *UBERQUEST* NO ES SÓLO ESO, YA QUE, COMO SUS MISMOS AUTORES AFIRMAN, LA HISTORIA SE IRÁ DESARROLLANDO HACIA TEMÁTICAS MÁS PROFUNDAS Y OSCURAS, QUE BRINDEN MAYORES CONFLICTOS Y SERIEDAD A LOS PERSONAJES. ¡TE DEJARÁ SORPRENDIDO!

LO QUE EL PÚBLICO PIDA

UberQuest es un webcómic que empezó a publicarse en febrero de 2014 en Katbox.net y DeviantArt, con dos actualizaciones a la semana.

El cómic, completamente a color, corre a cargo de **Skidd** y **Phuufy**, una pareja de artistas que desde el inicio tenían muy claro que querían que su proyecto creciera en grande, pidiendo siempre la retroalimentación de sus lectores, conociéndolos y complaciéndolos en la medida de lo posible.

Paralelo a las actualizaciones del webcómic, los autores lanzaron un blog de *Ask me*, donde los personajes de *UberQuest* responden las preguntas de los lectores y protagonizan ilustraciones con grandes dosis de *fanservice* y algo más subidas de tono que el cómic.

Todas las imágenes presentadas en esta nota son usadas para fines informativos y son propiedad de © Skidd & Phuufy

LA HISTORIA

Nuestra aventura se desarrolla en la tierra de Evyr, donde habitan tres razas: los Fera (mamíferos), Dahaki (dragones) y Avion (aves). Sesame, nuestra protagonista, posee características felinas, gran fuerza, un humor algo volátil y es una de las últimas guerreras de su clan, por eso emprende una búsqueda para descubrir qué es lo que pasó con su gente.

Pero lo primero que se encuentra en su viaje épico es que la confunden con un hombre por su pecho plano, y después, cuando quiere demostrar sus habilidades como guerrera, se topa con que sólo están solicitando sanadores. Así Sesame conoce a Kibbles, una aprendiz de mago con aspecto canino que es algo ingenua y torpe. Por supuesto, Sesame no quiere que semejante desastre la acompañe en su búsqueda, pero cuando Kibbles la ayuda a vencer a un *King Slime* (una criatura viscosa que causa problemas) ya no la considera tan inútil y se vuelven compañeras.

Entonces aparece Dante, una chica visón que se adjudica la victoria que con trabajos las chicas lograron. De entrada se ve que ella y Sesame serán rivales, pero también compañeras de viaje.

Y por si esto no fuera suficiente, poco después una máquina del tiempo aparece y de ella surge una chica zorro que viene del futuro, acompañada de Proto, un simpático robot. Claire, la chica del futuro, hará todo lo posible por adaptarse a su nuevo mundo.

A este cuarteto de chicas pronto se le unirán Farron, un viejo y sarcástico comerciante, Kylar, un mapache arquero y Mason, un reno, tan alto como amigable. Una vez completo el grupo la aventura los aguarda.

SÉ PARTE DE LA HISTORIA

Lo mejor de este proyecto es que fue creado por personas como nosotros que gustan de dibujar y contar historias. *UberQuest* no ha terminado, su historia sigue y tú puedes ser parte de ella leyéndola, comentando, apoyando, ¡o comprando el cómic! Déjate envolver por esta gran aventura y acompaña a Sesame y sus creadores en su jornada.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

PLEASE TELL ME! GALKO-CHAN

Y TÚ, ¿ESCOGES A TUS AMIGAS?

Por Judith D.

TODOS HEMOS TENIDO UNA DE ESAS AMISTADES DES...ASTROSAS, TAN GRITONAS, INFANTILES Y DESOBLIGADAS (ADEMÁS DE GUARRAS), QUE NOS HACEN PENSAR, ¿POR QUÉ SOY TU AMIGA?

La respuesta "por verdadera amistad", y *Please Tell Me! Galko-Chan*, son un ejemplo claro de que las mejores amistades son las que se apoyan y aceptan tal y como son.

Inspirada en el manga digital de corte cómico/escolar del autor **Kenya Suzuki**, *Please Tell Me! Galko-Chan* nos pone en los pies de Galko, una típica (y muy bruta) *gal* nipona, cuya afición a la moda y el maquillaje excede por mucho su interés por la escuela. Su cualidad más grande (literalmente) es su inmenso busto, el cual da pie para que su amiga Otako, una chica desaliñada y de gafas, le haga un sinfín de comentarios de corte *oppai* (ya saben lo que es esto, no se hagan), mismos que son tomados con naturalidad por la tierna Ojou, la "normalita" y estudiosa del grupo, pero algo boba en muchos otros aspectos.

La serie se compone de cortos de 7 minutos de duración, y se caracteriza por usar chistes cortos y directos (algunos un tanto ácidos), lo que hace a las chicas bastante atractivas (sin mencionar divertidas), especialmente con lo imprudente y extrovertida que es la protagonista, que no teme en decir exactamente lo que piensa, en los momentos menos apropiados.

En el primer episodio, Otako quiere saber si la proporción de los "pezo" (censura) es proporcional al tamaño del busto, a lo que Galko se hace la desentendida, hasta que le muestran un ejemplo con un globo al inflarlo –algo bastante vergonzoso.

El diseño de personajes es bastante atractivo, cortesía de **Kenji Fujisaki** *(Blood Lad*, 2013), el trabajo de animación, aunque loable, recurre mucho a reciclar escenas con el fin de mantener el presupuesto, un detalle que bien podríamos pasar por alto, ya que el punto fuerte de esta serie son sus guiones, los cuales han sido bien adaptados por **Keiichiro Kawaguchi**, quien también funge como director de la serie.

Please Tell Me! Galko-Chan cumple a la perfección con su trabajo, entretener y provocar carcajadas infinitas en el espectador. Ciertamente te la recomiendo, en particular si eres adolescente. Wiiiiiii...

FICHA TÉCNICA

Dirección, planeación y guion: Keiichiro Kawaguchi
Música: Ryo Takahashi
Idea original: Kenya Suzuki
Diseño de personajes y animador en jefe: Kenji Fujisaki
Dirección de arte: Hiroki Matsumoto
Director de sonido: Jin Aketagawa
Dirección de fotografía: Rieko Koike

SEIYUUS

Galko: Azumi Waki
Ojou: Minami Takahashi
Otako: Miyu Tomita

© Kenya Suzuki/Feel/Atelier PLATZ/AT-X/Lantis/Magic Capsule/Tokyo MX/Nippon BS Broadcasting/2016

OJISAN TO MARSHMALLOW

EL DULCE SABOR DE LA SENCILLEZ

Por Stefan

PERSONAJES SENCILLOS, DIBUJOS SIMPÁTICOS Y UN GUION LIGERO SON LOS ELEMENTOS QUE CONVIERTEN A LA CREACIÓN DEL MANGAKA REKOMARU OTOI EN UN DIVERTIDO BOCADO ANIMADO, QUE SI BIEN NO RESALTA ENTRE LA VORÁGINE DE SERIES DE TEMPORADA, SÍ CUMPLE CON SU PROPÓSITO, DARLE AL TELEVIDENTE UN DESCANSO VISUAL ENTRE TANTO CAOS TELEVISIVO.

© Rekomaru Otoi/Pivix/Ichijinsha/Creators in Pack/AT-X/KBS Kyoto/Sun TV/Dream Creation/Dax Production/2016

Esta es *Ojisan to Marshmallow*, una serie de cortos de 5 minutos producidos por Creators in Pack, y dirigidos por **Hisayoshi Hirasawa** (*Haitai Nanafa*, 2012), que explotan el lado divertido de ser un empleado de mediana edad. Específicamente nos referimos al obeso oficinista Habahiro Kusaka (Hige), quien no nota que su compañera de trabajo, la impávida Wakabayashi, se siente atraída por él, todo por culpa de un gran vicio –los malvaviscos– y un poco por culpa de su timidez.

MALVAVISCOS AL POR MAYOR

Cada episodio de la serie está estrechamente ligado a este dulce, y los intentos de Wakabayashi por seducir al gordo oficinista, aunque para esto tenga que recurrir al chantaje y… bueno… a un poco de artes marciales.

El modesto origen de esta serie, como una tira cómica publicada en el portal *Pivix*, nos demuestra que no es necesario ser publicado en una revista de renombre para alcanzar la fama; recordemos que el éxito de la temporada otoñal 2015, *One-Punch Man*, tuvo un inicio parecido. Si aún no conoces *Ojisan to Marshmallow*, no dejes de darle una oportunidad, seguramente será de tu agrado.

FICHA TÉCNICA

Director en jefe: Hisayoshi Hirasawa
Director: Noriyoshi Sasaki
Guion: Atsushi Oka
Música: Shusei
Idea original: Rekomaru Otoi
Diseño de personajes/dirección de animación: Mari Shirakawa
Director de sonido: Masakatsu Oomuro

SEIYUUS

Iori Wakabayashi: Eri Kitamura
Habahiro Kusaka: Tetsu Inada
MIOS: Kana Hanazawa
Machida: Suzuna Kinoshita
Isamu Wakabayashi: Tetsuya Kakihara

GARAKOWA -RESTORE THE WORLD-

RECONSTRUYENDO EL MUNDO

Por Izzaki

ALGO GENIAL DEL ANIME ES QUE SEGUIDO TIENE TÍTULOS QUE NOS IMPACTAN CON UNA TRAMA PROFUNDA, QUIZA CONFUSA PERO CON UNA GRAN FUERZA QUE NOS HACE CUESTIONARNOS EL CÓMO VIVIMOS Y SENTIMOS, EL SENTIDO DE NUESTRA VIDA COMO SERES HUMANOS. UNA DE ESTAS OBRAS ES *GARAKOWA*, UNA PELÍCULA QUE HA GENERADO EXPECTATIVAS DESDE QUE SE ANUNCIÓ Y QUE VALE MUCHO LA PENA VER.

La película está basada en *D.Backup*, trabajo de ilustración del dúo de artistas **Physics Point**, integrado por **Otono Shimura** y **Sayuri Hiraume**. *Garakowa* se estrenó en Japón el 9 de enero pero ya está disponible para verse por internet. ¡Conozcamos más de ella!

EL ARCA DEL SABER

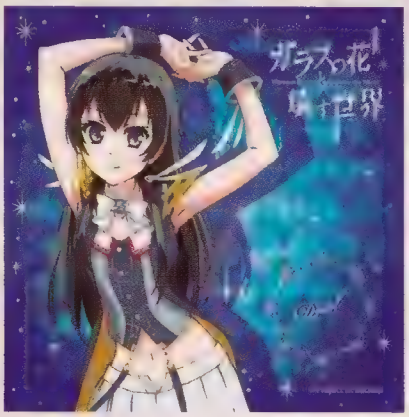
Todo comienza en un lugar inmenso donde no hay nada, sólo espirales de colores que se extienden indefinidamente. Este sitio es conocido como el Arca del Saber, y dos chicas, Dual y Dorothy, tienen la misión de resguardarlo de los virus, que amenazan con infectar la información que se almacena en este lugar.

El Arca del Saber almacena mundos, realidades y respaldos de épocas pasadas junto a las personas que vivieron en ellos. Dual y Dorothy, cuya función en este lugar es la de un antivirus, escanean cada mundo (haciéndose pasar por uno de sus habitantes), y si éste resulta estar infectado su deber es destruirlo.

EL SUEÑO DE SUMIRE

Las dos chicas, sin cuestionar las órdenes que han sido programadas en ellas, hacen su trabajo desde hace tanto que no lo recuerdan. Pero en uno de los tantos mundos que han visitado, Dual conoce a una chica llamada Sumire. Aunque ella apenas lleva conociéndola poco tiempo, desde que su mundo fue descomprimido de entre los demás datos, para Sumire Dual es su amiga de toda la vida, a la que le confiesa su mayor sueño: ser una gran pianista y viajar por todo el mundo tocando el piano.

Por desgracia, el mundo de Sumire está infectado y Dual lo tiene que eliminar. Sumire no entiende nada, y se pierde junto con su mundo en medio de la



desesperación sin saber qué pasa, dejándole como recuerdo a Dual un listón para el cabello.

REMO

De vuelta al Arca del Saber, Dorothy se burla de la tristeza de Dual, pues se supone ellas son programas y no sienten nada. Dorothy se enorgullece de hacer su trabajo sin nunca sentir pena por los mundos que son eliminados.

Entonces una alerta suena y las dos chicas se disponen a combatir a los virus que amenazan el sistema. Los acaban, como otras veces, pero ahora, entre la masa de virus se encuentran a una chica de cabello color lila casi blanco, inconsciente. Dorothy no confía, podría ser un nuevo tipo de virus, pero Dual decide llevarla a casa.

MEMORIAS

Remo no recuerda nada, ni quién es o por qué ha sido enviada al Arca del Saber, sólo sabe su nombre y que debe regresar al jardín de flores. Esto no tiene ningún sentido para las chicas antivirus, que al no encontrar en ella una amenaza, la llevan a recorrer distintos mundos esperando que eso le refresque la memoria. Poco a poco las tres chicas se acostumbran a convivir e incluso Dorothy, que se mostraba desconfiada y malhumorada en un principio, se la pasa bien en compañía de Remo.

Lo que diferencia a Remo de las otras dos chicas es que ella tiene un amplio conocimiento de la cultura humana, y disfruta de ella, mientras que Duel y Dorothy sólo se limitan a cumplir su trabajo. Sin embargo, Remo enseña a sus compañeras a sentir el sabor de la comida, disfrutar de salir a pasear e incluso vivir en una casa, como si de tres hermanas se tratara.

Las chicas recorren distintas épocas, evocando lugares y paisajes hermosos que fueran alguna vez parte de la historia de la humanidad. Descubren la alegría y las maravillas que los humanos consiguieron, pero también encuentran otra clase de archivos, que documentan la guerra y la destrucción.

IDENTIDAD VERDADERA

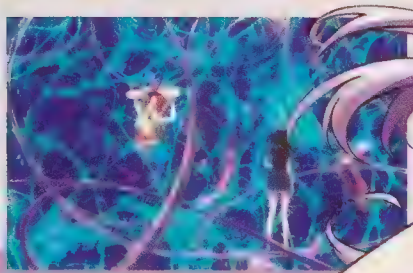
Un día la tranquilidad de las chicas se ve interrumpida por el ataque de un virus, esta vez más fuerte y difícil de derrotar. Remo se queda en casa, pues Dorothy y Dual no están seguras de sus habilidades y prefieren protegerla.

En plena batalla, Dual se distrae y es devorada por un virus. Dentro de éste, Dual encuentra a Sumire, quien le pide que le regrese su sueño. Mientras, Dorothy hace lo que puede para pelear contra el virus; en eso llega Remo, que también es atacada.

Todo termina. Dorothy despierta y mira a sus compañeras; parece estar bien, aunque ella no recuerda nada, sólo una luz brillante. Ahora se encuentran lejos de donde habitan normalmente, en el jardín de flores del que Remo hablaba. Cuando Remo despierta, confiesa que al fin ha recuperado la memoria y su verdadera identidad.

UN MUNDO QUE SE ACABA

Remo relata a sus compañeras que fuera del Arca del Saber, en el mundo humano, hubo una vez un científico que desarrolló una inteligencia artificial para que controlara la vida de los hombres y las sociedades, con el fin de crear un mundo ideal para los humanos; a este programa se le llamó *Mother*.



El programa funcionaba tan bien, que hizo que la humanidad se estancara, dejara de evolucionar y se volviera demasiado dependiente de él. En realidad, Mother quería destruír a todos los humanos, pues es la única especie que era dañina para el planeta, y cuando ellos se rebelaron ya era demasiado tarde, no podían vivir sin Mother. Entonces fue cuando se creó el Arca del Saber.

Dual y Dorothy creyeron todo el tiempo que seguían órdenes humanas, que eran ellos quienes las actualizaban y que por ellos resguardaban los datos del Arca del Saber, pero con lo que Remo les revela ponen en duda su propio propósito e identidad.

¿EL FIN DEL SUEÑO?

Remo se presenta al fin como lo que es: un virus. Ella es un respaldo de Mother, que reformateará parte del Arca del Saber junto con Dual y Dorothy. Sin embargo, Remo aún conserva su libre albedrío y en contra de las órdenes que fueron programadas en ella, prefiere que sus amigas la destruyan antes de dañar lo que ellas han protegido tanto.

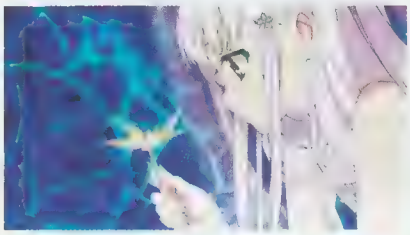
Remo desaparece, entre las lágrimas de las dos chicas, a quienes enseñó cómo sentir alegría y tristeza, y sobre todo, lo que significa el querer a alguien y lo que duele perderlo.

Dual y Dorothy regresan a una versión anterior en su programación, antes de que Mother quisiera imponerse de nuevo, infiltrándose finalmente como Remo. Ambas son libres, y de algún modo esperan volver a ver de nuevo a la Remo que conocieron.

EN CONCLUSIÓN

Con el pretexto de la amistad de tres chicas, esta película nos habla sobre la vida humana, nuestra creciente dependencia de la tecnología y hasta nuestro deseo de permanecer y ser inmortales. El hecho es que *Garakowa* ha dado bastante de qué hablar. ¿Cuál es su verdadero mensaje? Tú tienes la última palabra.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!



FICHA TÉCNICA

Anime: seinen
Género: ciencia ficción,
Point
Director: Masashi
Shinya Segawa
Música: Masaru Yokoyama
Estudio: A-1 Pictures
Episodios: 1

SEIYUUS

Dual: Risa Taneda
Dorothy: Ayane Sakura
Remo: Yumiri Hanamori
Sumire: Ai Kayano

NURSE WITCH KOMUGI-CHAN R

UN FESTIVAL DE IDOLS, CHICAS MÁGICAS Y LOCURA

Por Izzaki

ÉSTA ES UNA SERIE DE PURA PARODIA, SINSENTIDO Y HUMOR, DEFINITIVAMENTE LA MANERA MÁS EXTRAÑA, AUNQUE ENTRETENIDA, DE ADENTRARSE AL MUNDO DE LAS CHICAS MÁGICAS. ÉSTA ES UNA NUEVA VERSIÓN DE *NURSE WITCH KOMUGI-CHAN* CON UN ESTILO DE DIBUJO DIFERENTE Y ALGUNOS CAMBIOS CON RESPECTO A LA ADAPTACIÓN QUE VIMOS EN 2004. QUIZÁ ESTA NUEVA KOMUGI ES ALGO MÁS ACELERADA Y CON OTRO TIPO DE COMEDIA. SÓLO QUEDA QUE LA VEAS Y DECIDAS CUÁL ES TU VERSIÓN FAVORITA.

UNA VIDA DE ENSUEÑO

Komugi baila y canta en el escenario, aclamada por sus fans hasta que inesperadamente un monstruo y un grupo de tipos enmascarados llegan para arruinar su presentacion. La famosa *idol* Komugi no lo permitirá. Entonces suena el despertador.

La vida de Komugi no es tan mágica como en su sueño. Va a la escuela, ayuda en la clínica de su papá y trabaja como idol promocionando una pequeña farmacia donde sus *wota* son ancianos que bailan y la apoyan en sus conciertos.

LA CHICA ELEGIDA

Un día Komugi ve lo que parece un conejo regordete en el piso, herido después de ser atacado por gatos. Con sus dotes de enfermera, ella cura sus heridas, entonces el conejo, que se presenta como Usa-P, la elige para convertirse en una heroína que luche por el amor y la justicia (¿dónde habremos oído eso antes?). Aterrada ella huye y Usa-P, escondido en su forma mini como un broche de cabello, la sigue.

Sin embargo, Komugi se encuentra con algo de lo que más le aterra en el mundo: una cucaracha. Incapaz de reaccionar ante tan terrible ser (que incluso aparece censurado, como si fuera demasiado fuerte mostrar su fealdad a la audiencia), acepta convertirse en la chica mágica que Usa-P quiere a cambio de que la libre del insecto.

PELÍCULA DE TERROR

La mejor amiga de Komugi, Kokona, trabaja como modelo y idol. De hecho está filmando una película, donde invita a Komugi para que haga un papel secundario. La chica, emocionada, ensaya su único diálogo cuando Usa-P le advierte que siente la presencia de un monstruo. No quedando de otra, Komugi se convierte en Mar-I Mach-A y con sus poderes de chica mágica combate a un monstruo-cámara, que convierte a personas y cosas en objetos vergonzosos.

EL ACOSADOR

Mientras Komugi, convirtiéndose en enfermera mágica combate a los monstruos sin demasiado éxito, Kokona tiene mucho trabajo como idol. No se queja, sin embargo empieza a sentir que alguien la sigue. Lo más probable es que sea algún pervertido fan de las idol, así que la pobre anda nerviosa todo el tiempo.

Durante la filmación de un comercial de seguridad vial, Kokona es abordaba por un mapache de forma redonda: Tanu-P. Él le pide que se convierta en una chica mágica, porque justo un monstruo ha sido liberado por una Fanta-C Card, igual que el monstruo-cámara. Kokona, aliviada de que no es perseguida por algún loco, acepta sin pensarlo.

LA OTRA KOKONA

Komugi se transforma y enfrenta al monstruo patrulla, pero fracasa. Entonces Kokona, vestida como *maid*, y más segura y castigadora que nunca, derrota al monstruo a punta de latigazos y llama inútil a Komugi. Una vez vuelta a la normalidad, Kokona no se acuerda de nada, pero se siente muy relajada.

POPULAR Y MASCULINA

Así es Tsukasa, una chica rubia y alta que, al igual que Kokona, trabaja como idol, sólo que normalmente hace los papeles de chicos. En la escuela, su apariencia *cool* la vuelve muy popular, aunque ella, en el fondo desearía ser una chica femenina. De hecho tiene su cuarto lleno de peluches y cosas de chicas.

Komugi y Kokona, después de ese medio violento primer encuentro, ahora trabajan juntas como chicas mágicas y se enteran de que una chica mágica rubia acompañada de un gato redondo está peleando con monstruos por su cuenta. De hecho ella, que no es otra que Tsukasa, pero haciéndose llamar Magical Sister, derrota a un monstruo *koi* frente a ellas. Por supuesto terminan trabajando las tres juntas, cada quien con su mascota mágica. Para Komugi ser chica mágica es divertido, para Kokona la oportunidad de sacar a la chica maltratadora que lleva dentro y para Tsukasa, la forma de ser femenina. En cada capítulo encontrarás un nuevo monstruo, y una nueva y extraña aventura.

PROS Y CONTRAS

Como todos los *remakes*, *Nurse Witch Komugi-chan R* tiene sus pros y sus contras. Es muy divertida y no tiene una pizca de seriedad, aunque muchas de las parodias requieren que conozcas bastante de anime (sobre todo de la vieja escuela) para entenderle. No es para que te la tomes en serio, sino para que te rías, del género de chicas mágicas, de los clichés del anime y los otakus, ¡de todo!

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

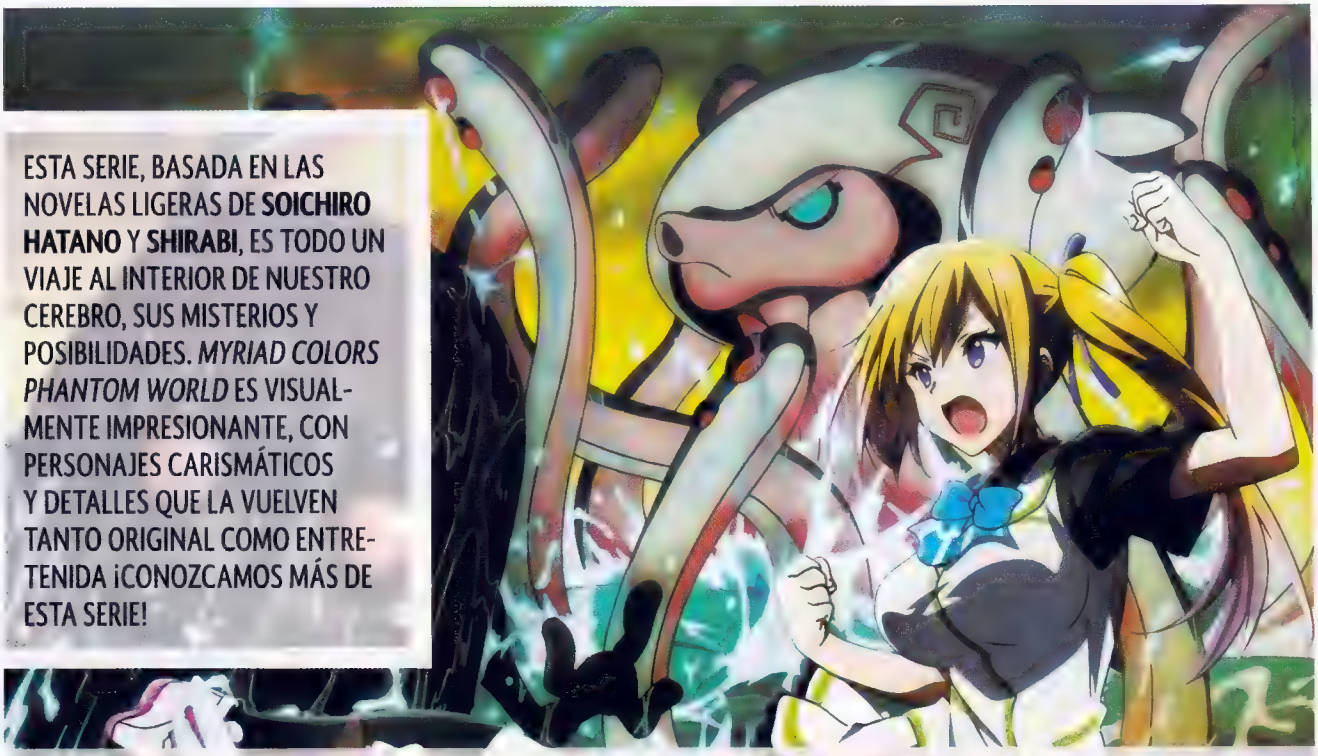
FICHA TÉCNICA

Anime: shonen
Género: comedia, parodia, chicas mágicas
Idea original: Tatsuo Yoshida
Director: Keichiro Kawaguchi
Diseño de personajes: Takao Sano
Música: Kousuke Yamashita
Estudio: Tatsunoko Productions
Episodios: 12

SEIYUUS

Komugi Yoshida/Usa-P: Hiroyuki Yoshino
Kokona Satouji/Tano-P: Daisuke Namikawa
Tsukasa Kisaragi/Neko-P: Ryota Takeuchi

© Tatsuo Yoshida/Tatsunoko Productions/2016

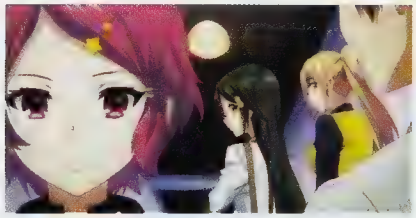


ESTA SERIE, BASADA EN LAS NOVELAS LIGERAS DE **SOICHIRO HATANO** Y **SHIRABI**, ES TODO UN VIAJE AL INTERIOR DE NUESTRO CEREBRO, SUS MISTERIOS Y POSIBILIDADES. *MYRIAD COLORS PHANTOM WORLD* ES VISUALMENTE IMPRESIONANTE, CON PERSONAJES CARISMÁTICOS Y DETALLES QUE LA VUELVEN TANTO ORIGINAL COMO ENTRETENIDA ¡CONOZCAMOS MÁS DE ESTA SERIE!

MYRIAD COLORS PHANTOM WORLD

Por Izzaki

JUEGOS DE LA MENTE



LOS CAZAESPECTROS

La realidad la construye nuestro cerebro, de él depende cómo percibimos todo lo que nos rodea, por eso cuando éste se altera, el mundo en que vivimos puede dejar de ser el mismo. Esta historia comienza cuando hay un atentado terrorista en unos laboratorios, lo que libera un virus que infecta y cambia el cerebro humano; desde entonces, los espectros, que se creían sólo alucinaciones o fantasías, se vuelven visibles para las personas.

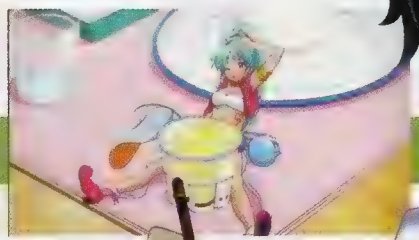
Gracias al incidente, empezaron a nacer chicos con habilidades especiales, los cuales las utilizan para mantener a raya a los espíritus malignos. Uno de estos chicos es Haruhiko Ichijo, ávido lector que tiene el poder de sellar espíritus dibujándolos en su cuaderno.

Es un día normal para Haruhiko. Después de que Ruru, su espectro personal, lo despierta, se enfrenta a un enorme espectro rojo junto a su compañera Mai Kawakami. Toda la escuela los observa, y aunque logran sellar al espectro no reciben ninguna paga por dañar el mobiliario escolar, lo que los deja bastante decaídos.

UN APETITO ESPECIAL

De camino a casa Haruhiko ve a una chica rodeada de espectros. Se acerca dispuesto a ayudarle, pero entonces ve que ella tiene el extraño don de sellar espectros comiéndoselos. Maravillado le pide que se una a su grupo de cazaespectros, pero ella, asustada por su entusiasmo, huye.

Reina Izumi tiene un gran apetito, y como no recibe mucho dinero siempre batalla para comer bien, así que Haruhiko la convence de trabajar con él y Mai ofreciéndole comida.



LIMBO ELÉCTRICO

La primera misión del trío cazaespectros es aplacar a unos postes de luz poseídos. Los postes bailan como en algún tiempo los humanos le bailaban a los postes hechos con árboles de la montaña, como una forma de adorar a los espíritus que viven en ellos, pero ahora ya nadie lo hace, lo que molesta a los espíritus.

Los chicos son retados a un juego de limbo, aunque como sus rivales son postes eléctricos, si tocan uno de los cables recibirán una fuerte descarga. Al final Mai logra derrotarlos con su ingenio y la flexibilidad de su cuerpo.

LA CHICA QUE TRABAJA SOLA

Por su habilidad de sellar espectros usando su voz, Koito Minase siempre ha sido tratada de manera especial por la gente, por lo mismo se ha hecho retraída y prefiere trabajar sola. En una misión dentro de una fábrica abandonada, Haruhiko, Mai e Izumi van para apoyarla aunque no quiera. Todos combinan sus habilidades para detener a la multitud de robots poseídos por espectros. No estuvo mal el trabajo en equipo, aun así Minase prefiere seguir sola.

EL OVNI DEL DORMITORIO

El siguiente trabajo de los cazaespectros es en un dormitorio de chicas, lo que de inmediato sonroja a Haruhiko. Ya en el lugar, una habitación donde todo es rosa, los chicos esperan a que el espectro se manifieste, pero no lo hará a menos de que las chicas se cambien de ropa. Haruhiko es expulsado de la habitación mientras tanto.

Cuando Izumi y Mai se desvisten un ovni aparece y empieza no sólo a mirarlas, sino a tomarles fotos. Las chicas piden ayuda y entonces Haruhiko ve la oportunidad de mostrar su otra habilidad: invocar espectros. En su cuaderno dibuja una especie de perro demonio, bastante atemorizante, al que invoca para que les ayude, pero en lugar de una criatura temible aparece un lindo perrito alado. Esto causa la burla de las chicas, pero al menos ayuda a capturar al ovni mirón y al fin sellarlo.

DULCES RECUERDOS

Un nuevo trabajo, esta vez se trata de un espectro que no deja a las personas cruzar un puente. Mai, muy decidida, se enfrenta a una pareja de chicas espectro, que por alguna razón conocen su nombre. Son muy fuertes, así que ella y sus compañeros emprenden la retirada.

EN EQUIPO

Derrotarlas en equipo es una mejor táctica, pero nadie está en tan buena forma para el combate como Mai. Primero, la chica intenta entrenar a Haruhiko e Izumi, pero no da muy buenos resultados, así que planea algo más arriesgado: copiar los recuerdos de Mai en el cerebro de Haruhiko.

Para que sus cuerpos y recuerdos se sincronicen deben pasar tiempo juntos en lugares significativos para Mai, y todo adquiere facha de cita romántica, lo que de algún modo incomoda a Izumi. ¿Será que siente algó más por Haruhiko?

Finalmente, y después de un golpe en la cabeza, el chico adquiere los recuerdos de Mai y es capaz de pelear como ella lo hace. La chica recuerda al fin a los espectros del puente, mismos que conoció en una excursión escolar cuando era niña.

Nuevos trabajos, historias curiosas y espectros le esperan al trío, mientras exploran un mundo donde la tenue línea entre la realidad y la ficción se ha borrado.

TE ATRAPARÁ

Si andas buscando una serie diferente, con datos interesantes en cada capítulo y que te seduzca desde el primer momento, entonces tienes que ver Myriad Colors Phantom World, un anime que sin dejar de lado la comedia y el fanservice llega a ser realmente original y a destacar entre las muchas series de temática similar.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

FICHA TÉCNICA

Género: fantasía, sobrenatural, ciencia ficción

Idea original: Soichiro Hatano/Shirabi

Director: Tatsuya Ishihara

Estudio: Kyoto Animation

SEIYUUS

Por Izzaki

AO NO KANATA NO FOUR RHYTHM

LA COMPETENCIA ESTÁ EN EL AIRE

AOKANA, COMO SE LE ABREVIA A ESTA SERIE, ESTÁ BASADA EN UN *EROGE* PARA PLAYSTATION VITA, PERO ANTES DE QUE SE EMOCIONEN, HAY QUE ACLARAR QUE EL ANIME ES ALGO DISTINTO AL JUEGO Y SE CENTRA MÁS EN LA RELACIÓN ENTRE LOS PERSONAJES Y LAS COMPETENCIAS DEPORTIVAS QUE EN EL *ECCHI*.

Se originó en 2014, bajo el sello de la compañía Sprite, al siguiente año tuvo una adaptación al manga y ahora podemos ver la versión animada de *Aokana*. Sus puntos fuertes son la comedia y el buen diseño de personajes. ¡Vamos a conocerla!

EL LUGAR DONDE LA GENTE VUELA

Una estudiante de intercambio llega al Archipiélago de las Cuatro Islas, se trata de Asuka Kurashina. La chica destaca no sólo por su largo cabello rosa, sino porque el primer día de clases queda tirada en la arena por estar distraída viendo el cielo y luego pierde sus llaves.

Masaya Hinata, un chico que pasaba por ahí, le ayuda a encontrar las llaves. Luego se les une Misaki Tobisawa, una chica adormilada que los apura, pues si llegan tarde a la escuela les espera el infierno de parte de la estricta maestra de deportes. Hasta aquí todo normal, excepto

porque en este lugar los estudiantes usan *grav-shoes* y se van volando a la escuela. Maravillada, Asuka quiere intentarlo, pero, como es su primera vez, Misaki la lleva de la mano.

AMIGOS E INSTRUCTORES

Como era de esperarse, la animada y ruidosa Asuka termina en la misma clase que Hinata y Misaki, quien una vez pasada la mañana revive y se vuelve una chica activa y habladora, dejando atrás su apariencia somnolienta.

Ya que se conocen desde antes, Hinata y Misaki se vuelven los instructores de vuelo de Asuka, que no es para nada hábil volando y se frustra ante su torpeza. En las prácticas de vuelo se les une Mashiro Arisaka, una chica fan de Misaki que vive pegada a ella y tiene cierta rivalidad con Asuka.

DUELO INESPERADO

Camino a la escuela, Misaki, Mashiro y Asuka escuchan una risa malvada y la curiosidad las lleva a descubrir que Reiko Satoin, de la preparatoria Takafuji, ha humillado a un alumno de la Academia Kunahama, donde asisten nuestra protagonista y sus compañeras. Reiko se llevará una parte del nombre de la escuela perdedora como prueba de su victoria.

Sin pensarlo, y aterrada de que su escuela pierda parte de su nombre, Asuka reta a Reiko a un duelo de *Flying Circus* o FC, el deporte de moda que se juega con los grav-shoes. La pobre Asuka, que no puede ni volar bien, no tiene oportunidad frente a esta campeona, pero gracias a los consejos de Hinata y un repentino golpe de suerte vence a Reiko.

EL CLUB OLVIDADO

La hazaña de Asuka pronto es conocida en toda la escuela. Haya sido o no un golpe de suerte, revive el ánimo por el Flying Circus en la Academia Kunahama. Hasta ahora éste había sido un club olvidado y sin más miembros que Madoka Aoyagi y su hermano mayor Shion. Asuka, emocionada, acepta entrar y Misaki, sin mucho ánimo, acepta también, lo mismo que Mashiro, que sigue a Misaki donde sea.

Las prácticas sólo revelan que las chicas no tienen un talento sobresaliente, así que Kagami, la maestra de educación física, propone que entrenen con Reiko y otros estudiantes de la preparatoria Takafuji.

SERIO Y ¿PERVERTIDO?

Hinata, por su parte, aunque sabe mucho del juego por alguna razón no se quiere unir y prefiere aconsejar a las chicas desde tierra, cosa que hace muy bien.

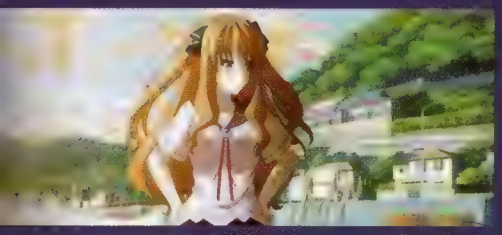
Todos tenemos momentos bochornosos, y los de Hinata tienen que ver siempre con su vecina, una hermosa chica llamada Rika Ichinose, a quien ha visto cambiarse dos veces, y no es que sea un pervertido, pero las cortinas siempre están abiertas y siempre coincide que él pase mientras ella se cambia. Para su sorpresa, ella es parte del equipo de FC de Takafuji.

Quienes lo conocen, se extrañan al ver que Hinata tenga interés de nuevo en el FC. ¿Tendrá esto que ver con Asuka? Detrás de su fachada desastrosa, podría haber una gran jugadora y la motivación para que nuestro protagonista vuelva a la acción.

DUELO AÉREO

El entrenamiento con los alumnos de Takafuji es bastante intenso para principiantes como las chicas de Kunahama y, cuando Kazunari Shindou, el capitán de Takafuji, reconocido en el FC a nivel nacional se integra a las prácticas la cosa va en serio. Él quiere competir con Hinata, pero él ya está (por el momento) retirado del deporte.

A la hora de las competencias, Asuka ha mejorado mucho su vuelo y sigue sorprendiendo a todos con su técnica de impulsarse en el aire, al parecer, un talento nato en ella. Mashiro, no muy segura de sus habilidades, recibe una paliza de Reiko, quien no la deja anotar ni un punto. Finalmente, Misaki se enfrenta a Shindou en un combate aéreo, donde si bien no gana, le hace sentir al chico que su nivel no es tan inalcanzable.



Ahora todos tienen algo que los une y los motiva a ser mejores, el torneo de verano se acerca y tienen aún mucho por aprender.

EN CONCLUSIÓN

Aokana es una serie entretenida, con la interesante propuesta de inventar un deporte y mezclar la emoción de la competencia y partidos con lindas chicas, algo de romance y comedia escolar. Quizá no es la serie más destacada de la temporada, pero seguro te sacará varias sonrisas.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

FICHA TÉCNICA

Anime: shonen
Genero: escolar, deportes, ciencia ficcion
Idea original: Sprite
Director: Fumitoshi Oizaki
Diseño de personajes: Keiya Nakano
Musica: Elements Garden
Estudio: Gonzo
Episodios: 12

SEIYUUS

Asuka Kurashina: Misato Fukuen
Masaya Hinata: Ryota Ohsaka
Misaki Tobisawa: Azumi Asakura
Mahiro Arisaka: Nozomi Yamamoto
Reiko Satoin: Risa Taneda
Madoka Aoyagi: Naomi Wakabayashi

© Sprite/Gonzo/2016

KIA ASAMIYA

EL MANGAKA DE LOS MIL USOS

Por Nozomu Rodríguez

HOY VAMOS A CONOCER A UNO DE LOS ARTISTAS MÁS INFLUYENTES EN LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO EN JAPÓN (Y EN EL MUNDO ENTERO), UN HOMBRE QUE SE HA GANADO EL RESPETO DE LOS FANS TANTO DEL MANGA Y EL ANIME, COMO DE LOS CÓMICS OCCIDENTALES Y DE LAS SERIES Y PELÍCULAS *TOKUSATSU*.

Se trata de **Kia Asamiya**, una figura del negocio del manga que ha sabido utilizar sus talentos al máximo y que ha explorado cada rincón del mundo de la cultura friki. Así que, ¡no te despegues, vamos a descubrirlo!

UN TALENTO MONSTRUOSO

El 28 de enero de 1963 nació en Tokio un niño llamado **Michitaka Kikuchi**, destinado a convertirse en un auténtico genio del diseño. Este pequeño creció viendo los grandes clásicos cinematográficos, que ahora son las primeras películas de *Godzilla*, así como el éxito de la pantalla chica, *Ultraman* y un sinnúmero de cómics, tanto japoneses como americanos.

Su pasión por la acción en todas sus formas lo llevó a inscribirse en el Tokyo Designer Gakuin, una de las escuelas más prestigiosas de Japón para todos los aspirantes a artistas del manga.

Al salir de la universidad, el joven Kikuchi decidió cambiar su nombre a **Kia Asamiya**, comenzó a trabajar en su carrera como mangaka e hizo su debut como ilustrador con el oscuro manga *Shinseiki Vagrants* en 1988. A pesar de que esta serie de ciencia ficción no tuvo mucho éxito, Asamiya no se dio por vencido y consiguió un contrato con la editorial Kadokawa Shoten para comenzar a publicar su primera obra maestra, *Silent Möbius*.

Este manga se mantuvo en circulación durante más de 10 años y, con dos películas y una adaptación al anime,

logró posicionar el nombre de Kia Asamiya en lo más alto de la industria.

Su segundo gran hit fue *Gunhed*, un manga basado en la película del mismo nombre, el cual salió al mercado en 1989 y en donde Asamiya dio rienda suelta a su pasión por los mechas.

BIENVENIDO AL CLUB DEL ÉXITO

Los años 90 fueron una década muy ocupada para el buen Kia, pues su fama como mangaka lo impulsó para dar el salto hacia el mundo del anime.

A pesar de que Asamiya ya había participado como diseñador de personajes en varias series (como *Mei Ou Project Zeorymer y Good Morning Althea*), su verdadero gran debut, como animador, se dio con *Silent Soldier Borgman*.

Durante esta década también se estrenaron varios de los mangas por los cuales hoy Asamiya es recordado. El primero de ellos fue la aventura de ciencia ficción *Kaiketsu Jouki Tanteidan*, creada en 1994 y estrenada en 1996; seguida por *Nadesico*, en 1997 y por su primera serie tipo *shojo*, *Corrector Yui*, en 1999.

Al mismo tiempo, varias de sus creaciones comenzaban a ser adaptadas al anime y, por supuesto, Asamiya siempre mantuvo los ojos sobre los animadores para asegurarse de que su estilo único no se perdiera al llevar sus historias a la pantalla.

NUEVOS AIRES

Con el nuevo milenio a la vuelta de la esquina, Asamiya buscaba darle un giro positivo a su carrera y el cambio de siglo era una buena ocasión para ello. Con la invasión de superhéroes norteamericanos que comenzó en la década pasada y con el lanzamiento de las precuelas de la saga de *Star Wars*, Kia vio una oportunidad para inyectar oxígeno a su ya enorme trayectoria.

Así fue como, en 1999, Asamiya fue el encargado de llevar *Episodio I: La amenaza fantasma* a las páginas del manga, con resultados bastante buenos. La fusión entre su estilo y la estética de estas películas, lo llevó a adentrarse más en el arte occidental, lo cual lo hizo participar en nuevos proyectos de este tipo.

El más conocido de ellos es *Batman: The Child of Dreams*, lanzado en el año 2000, el cual causó furor tanto en Japón como en Estados Unidos.

Pero no creas que esto significa que Asamiya está casado con DC Comics; ¡por el contrario!, el artista ha colaborado también con Marvel, en cuatro números de *Uncanny X-Men*, y con Dark Horse con la edición número 8 de *Hellboy: Weird Tales*.

PLANES PARA EL FUTURO

Actualmente, este artista sigue trabajando en la TV y el cine, principalmente como diseñador de personajes y la lista de proyectos en los que ha participado sigue creciendo.

Aunque a muchas personas no les gusta su estilo de dibujo (especialmente la cara de sus personajes), lo cierto es que Asamiya ya es una súper estrella del mundo friki, y lo mejor es que, a sus 52 años de edad, el autor no parece haberse cansado y planea seguir trabajando hasta que el cuerpo aguante.

DRAGONS RIOTING

For Nozomu Rodríguez

¡CUIDADO CON LAS EMOCIONES FUERTES!

¿TE IMAGINAS CÓMO SERÍA LA VIDA EN UNA ESCUELA EN LA QUE TODOS TUS COMPAÑEROS FUERAN EXTREMADAMENTE ATRACTIVOS? SIN DUDA, TU PRINCIPAL PREOCUPACIÓN SERÍA QUE NADIE TE ROMPIERA EL CORAZÓN, ¿NO CREES? PUES BIEN, PARA EL PROTAGONISTA DE NUESTRO MANGA DE HOY, ÉSTE ES UN PROBLEMA BASTANTE REAL. ¡ACOMPÁÑANOS Y DESCUBRE PORQUÉ TE LO DECIMOS!

El mangaka, **Tsuyoshi Watanabe**, ha llevado al extremo todas sus fantasías al regalarnos su manga debut, una aventura llena de acción, humor y, sobre todo, chicas muy lindas, llamada *Dragons Rioting*.

Esta serie comenzó a publicarse en el mes de noviembre de 2012, a través de la revista *Gekkan Dragon Age*, de la editorial Fujimi Shobo, la cual se especializa en el género del *shonen* y le ha abierto las puertas a sagas tan controvertidas y emocionantes como *Highschool DxD* y *Dakara Boku ga H ga Dekinai*, así que ya te imaginarás para dónde vamos.

EL SUEÑO DE TODO ADOLESCENTE

La historia comienza en un parque de diversiones, donde un inocente niño, llamado Rintarou, pasa un agradable fin de semana en compañía de su padre. Sin embargo, los problemas comienzan cuando una atractiva señorita se cruza en el camino del pequeño y éste, sin razón aparente, comienza a sufrir de un fuerte dolor en el pecho.

Preocupado por la salud de Rintarou, su padre lo lleva inmediatamente a un hospital, donde ambos se enteran de una terrible noticia. Al parecer, el niño sufre

de una rara enfermedad que provoca que su corazón se detenga irremediablemente si es que el muchacho se ve atraído hacia una mujer.

Así, padre e hijo deciden retirarse hacia las montañas, con el fin de que Rintarou pueda controlar por completo las reacciones de su cuerpo y su mente por medio de una técnica especial de meditación combinada con entrenamiento en artes marciales.

Diez años más tarde, Rintarou se ha convertido en todo un guerrero gracias al entrenamiento que ha recibido de su padre y está listo para enfrentar su más grande reto, es decir, estudiar la preparatoria.

El nuevo estudiante llega a la gran ciudad para cursar su primer día en el instituto Nangokuren, convencido de que se trata de una escuela sólo para varones. Sin embargo, se lleva la sorpresa de su vida al observar que, en realidad, el 99% de los alumnos son (¡adivinaste!) chicas muy lindas.

LA LEY DE LA SELVA, BABY

Pero esto no es lo único que asombra a nuestro joven amigo, ya que las alumnas, además de extraordinariamente bellas, también son expertas en artes marciales, lo cual ha llevado a que sólo la más fuerte sea quien gobierne todo el plantel.

En el instituto hay tres grupos rivales, quienes luchan día a día por el control de la escuela, cada uno de los cuales es liderado por una fuerte y hermosa capitana. El pobre Rintarou cae en medio de la batalla entre dos de estas aguerridas lideresas, Kyouka y Ayane, y se ve obligado a detener la pelea con una técnica de combate nunca antes vista.

Su habilidad en batalla hace que Ayane lo considere un ser superior y le ruegue, a lo largo de varias páginas, que se convierta en su maestro de artes marciales.

Después de varias situaciones graciosas y peligrosas para su corazón, Rintarou acepta a Ayane como su alumna y se convierte en su aliado en la lucha por gobernar Nangokuren.

MUCHA, MUCHA PIEL

Si eres un lector joven o si el *ecchi* no es lo tuyo (o, peor aún, si sufres la misma enfermedad que nuestro héroe), definitivamente *Dragons Rioting* no es para ti, ya que, literalmente, cada página está llena de situaciones bastante subidas de tono. Después de todo, es normal que, después de una dura batalla, el uniforme de las alumnas sufra alguno que otro daño, ¿no?

Muchos fans han comparado este manga con el estilo y la trama de *Tenjou Tenge* y, ciertamente, tienen razón. Sin embargo, *Dragons Rioting* tiene un tono bastante más relajado, se preocupa mucho más por el humor y se centra, principalmente, en mostrar las curvas de sus bellas protagonistas.

En cuanto a la enfermedad de Rintarou, ésta deja de ser una preocupación a partir de los primeros capítulos y se convierte más en un elemento cómico.

Así que, si no tienes problemas viendo luchar a hermosas guerreras que defienden su territorio, los cinco volúmenes de este manga te garantizan horas de diversión. Pero, ¡ten cuidado!, porque, con tanta acción, podrías sufrir de un infarto.

DESCARGA
TU APP

COLECCIONA

CONEXION MANGA Y DibujArte

DISPONIBLES EN

CONEHION MANGA

AO NO KANATA NO FOUR RHYTHM
© Sprite/Gonzo/2016

NURSE WITCH KOMUGI-CHAN R
© TATSUO YOSHIDA/TATSUNOKO PRODUCTIONS/2016

CUANDO EL MANGA

SE DISFRAZÓ DE CÓMIC

Por Lobo

HOY EN DÍA LEER MANGA EN SU FORMATO ORIGINAL Y CON EL ESTILO DE LECTURA JAPONÉS (DE IZQUIERDA A DERECHA) ES UNA PRÁCTICA COMÚN EN TODO EL MUNDO. SIN EMBARGO, LA ENTRADA DEL CÓMIC JAPONÉS A LA CULTURA OCCIDENTAL NO FUE NADA FÁCIL.

De hecho, para que el manga fuera aceptado en países como España, Estados Unidos y México en la década de los 90, éste debió sufrir ciertas modificaciones hasta convertirse en una especie de "réplica oriental" del comic occidental.

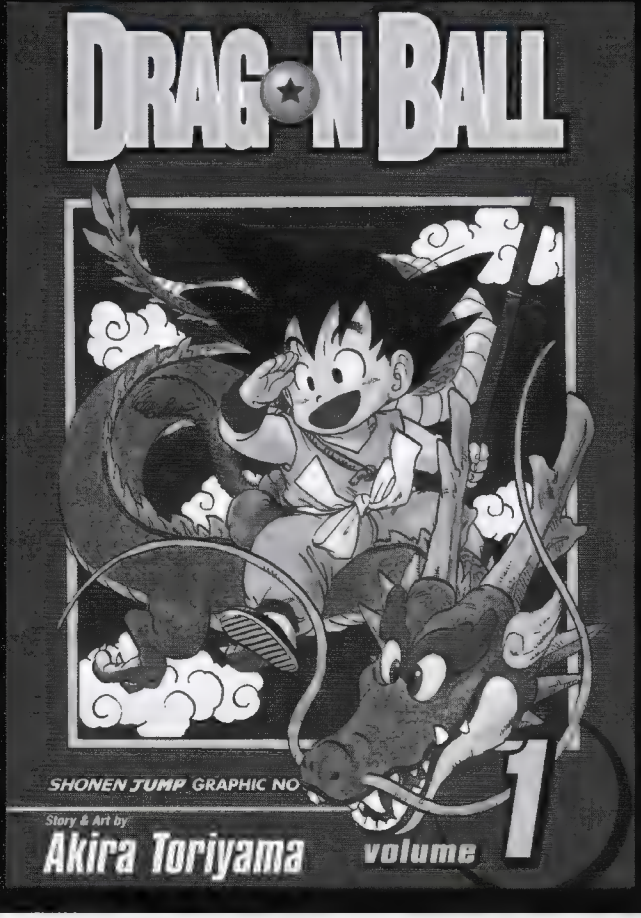
UN INICIO NADA PROMETEDOR

Si bien, distintas series de anime se trasmitían en televisoras de todo el mundo, desde hacía décadas, lo cierto es que pocas personas sabían que muchas de sus "caricaturas japonesas" favoritas tenían su origen en el manga nipón.

Aun así, esto poco importaba en los años 70 y a principios de la década de los 80. Si alguna editorial occidental de esa época se hubiera animado a publicar mangas en su formato original, con páginas "invertidas" en blanco y negro, seguramente estos habrían fracasado, ya que hubieran confundido enormemente al público de esos tiempos, acostumbrado a leer cómics de superheroes a todo color.

Tal vez esto explica el porqué la Editorial Bruguera se decidió a publicar algunos capítulos del manga de ***Candy Candy***, anime de gran éxito en España allá por 1985. Las páginas de este manga eran coloreadas, con el fin de tener mayor aceptación entre el público español de esa época. El "coloreado" español del manga de Candy, publicado en formato cómic, no era malo, al menos para ese tiempo. Lo cierto es que el color "chocaba" enormemente con los efectos a blanco, negro y gris del manga ***shojo*** original.

Se podría decir que el comic español de Candy fue el primer manga publicado en occidente. Pero como ya dijimos, el público occidental tan acostumbrado al formato cómic, aún no estaba preparado para este nuevo tipo de historietas.



AKIRA Y EL INICIO DEL CAMBIO

A finales de los 80, el filme de ***Akira*** causaba revuelo en el mundo entero, incluyendo a Estados Unidos, país que al saber que dicho filme estaba basado en un manga, vio la posibilidad de sacar más "jugo" a la película de **Katsuhiro Otomo**.

Por esta razón, la editorial Epic Comics comenzó a publicar el manga de ***Akira*** en 1989, eso sí, dándole el estilo del cómic norteamericano. Así pues, el manga de Katsuhiro Otomo fue publicado en formato de cómic, coloreados por computadora, con lo cual se perdieron los efectos del manga, e "invirtiendo" las páginas, usando la llamada "técnica de espejo", para que éste pudiera ser leído al estilo occidental.

A muchos puritanos actuales del manga esto les puede parecer "sacrílego". Lo cierto es que el éxito del manga "occidentalizado" de ***Akira***, logró que otras editoriales vieran que no era tan descabellado comenzar a publicar manga japonés en Estados Unidos.

De esta forma, a inicios de los años 90, pequeñas editoriales independientes norteamericanas comenzaron a importar diversos títulos de manga. Por ejemplo, la Editorial Viz Media, trajo títulos como ***Mai, la chica psíquica*** y ***Lum, Urusei Yatsura.***

Pero fue con la publicación del manga de ***Ranma 1/2*** que emprendió el verdadero éxito de esta editorial. Así, empezó a tener suficientes ganancias y pudo traer los "pesos pesados", en cuanto a títulos de manga; por ejemplo, el mítico ***Dragon Ball***.

Por su parte, la editorial Antarctic Press, que al principio sólo publicaba cómics con dibujo estilo manga, como ***Ninja High School***, con el tiempo comenzó a publicar títulos manga, como ***Futaba-kun Change!*** y ***Vampire Princess Miyu.***

Este boom del manga en Estados Unidos pronto inició a "contagiar" a las grandes editoriales, como Dark Horse Comics, que publicó títulos como ***Gunsmith Cats***, ***Caravan Kidd*** y ***La espada del inmortal.***

Es importante aclarar que durante gran parte de la década de los 90, los mangas siguieron publicándose en formato cómic y usando la "técnica de espejo", que de paso convirtió a los personajes en "zurdos". Aunque ya no coloreaban las páginas, respetaban el formato original a blanco y negro de los mangas.

DE VUELTA A ESPAÑA

El formato de publicar manga al estilo cómic y con imágenes invertidas, usado en Estados Unidos, también promovió ser usado en otros países, como España, el cual, después del "fiasco" que fue el cómic de ***Candy Candy*** en los 80, parecía que ya estaba listo para aceptar al manga en los años 90, esto principalmente gracias al éxito de ***Dragon Ball Z*** en las televisiones españolas.

Así pues, la Editorial Planeta DeAgostini publicó en formato cómic a blanco y negro los mangas de ***Dragon Ball*** y ***Caballeros del Zodiaco***, al mismo tiempo que la Editorial Norma publicó mangas como ***Kimagure Orange Road***, ***City Hunter*** y hasta la novela gráfica de la obra ***Pesadillas*** (***Domu***) de Katsuhiro Otomo.

No fue hasta finales de los años 90 y principios del nuevo siglo que países como España y Estados Unidos comenzaron a publicar mangas con una variación del formato ***tankoubon*** del manga, en donde se respetaba no sólo el blanco y negro, sino el estilo de lectura oriental.

Esto agradó bastante a los fans puritanos del manga, aunque para aquellos que se pasaron años coleccionando mangas en formato cómic fue algo engorroso. Tuvieron que volver a comprar sus mangas favoritos al ser nuevamente publicados en versión original nipona, y así tener completa su colección.

MANGA CON TOQUE LATINO

En Latinoamérica, la publicación del manga comenzó relativamente tarde, en comparación con otros continentes. En nuestro país hubo algunas "salidas en falso" a mediados de los 90, como la publicación a color y con formato cómic de las ***Guerreras Mágicas***, por parte de la editorial Toukan.

Poco después, la Editorial Vid publicó en la revista ***Mixx Zine*** los mangas de ***Sailor Moon*** y ***Magic Knight Rayearth***, además del manga de ***Dragon Ball*** en formato cómic.

Ante la creciente aceptación del manga por parte del público mexicano, la Editorial Vid comenzó a publicar, entre finales de los 90 e inicios del siglo XXI, diversos títulos de manga, como ***Video Girl Ai***, ***Las Aventuras de Fly*** y una reimpresión de ***Dragon Ball***, todo en pequeños libros y respetando el formato original japonés de lectura. Algo que también hizo la Editorial Toukan al publicar (pocos números) el manga de ***One Piece***.

Otro país latinoamericano que entró con gran fuerza en la publicación de manga fue Argentina, cuya Editorial Ivrea trajo títulos tan importantes como ***Saint Seiya***, ***Neon Genesis Evangelion*** y por supuesto ***Dragon Ball***. ¿Acaso hay un país en donde este manga no haya sido publicado?

A LA JAPONESA, DE HOY EN ADELANTE

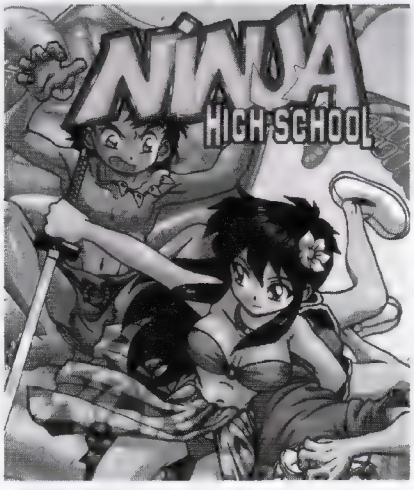
Ciertamente el manga seguirá sufriendo modificaciones en países de Occidente, sobre todo en los diálogos; como ocurre en España, en la forma en que hacen hablar a los personajes utilizando "maja" y "tío". Pero éstas son "insignificancias" en comparación con los cambios radicales que sufrió el manga en los años 90, al ser "disfrazado" de cómic.

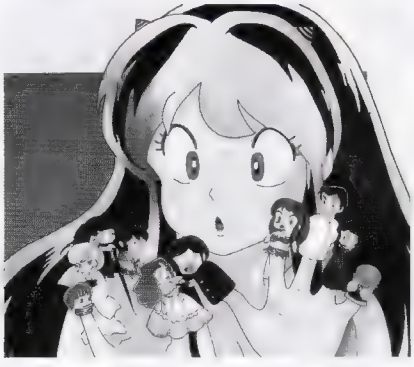
Hoy en día, ya no es necesario "occidentalizar" el manga en Europa y América.

El público se ha acostumbrado a leer mangas en su formato original y es por eso que editoriales como la italiana Grupo Panini, la norteamericana Viz Media y la argentina Ivrea se dedican a publicar mangas tal y como fueron publicados en Japón. De hecho el público otaku actual no lo aceptaría de otra forma. ¿O sí?

Sin duda el manga japonés ha sabido ganarse su lugar en la cultura occidental y hasta ha hecho que aprendamos a leer a la "japonesa".

¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!





COPYRIGHTS

Akira © Manga: Katsuhiro Otomo/Editorial Kodansha/Young Magazine. Película: Estudio Tokyo Movie Shinsha.

Candy Candy © Manga: Kyoko Mizuki, Yumiko Igarashi/Editorial Kodansha/Nakayoshi. Anime: Toei Animation Co., Ltd/TV Asahi.

Caravan Kidd © Manga: Johji Manabe/Editorial Shogakukan/Shonen Sunday Super.

City Hunter © Manga: Tsukasa Hojo/Editorial Shueisha/Shonen Jump. Anime: Estudio Sunrise/Yomiuri TV.

Domu © Manga: Katsuhiro Otomo/Editorial Kodansha/Young Magazine.

Dragon Ball Z © Manga: Akira Toriyama/Editorial Shueisha/Shonen Jump. Anime: Estudio Toei Animation Co., Ltd/Fuji TV.

Futaba-kun Change! © Manga: Hiroshi Aro/Editorial Shueisha/Monthly Shonen Jump.

Gunsmith Cats © Manga: Ken'ichi Sonoda/Editorial Kodansha/Afternoon Magazine. OVA: Studio OLM.

Kimagure Orange Road © Manga: Izumi Matsumoto/Editorial Shueisha/Shonen Jump. Anime: Estudio Pierrot/Fuji TV.

La espada del inmortal © Manga: Hiroaki Samura/Editorial Kodansha/Afternoon Magazine. Anime: Estudio Bee Train, Production I.G/AT-X.

Dragon Quest: Las aventuras de Fly © Manga: Riku Sanjo (historia), Koji Inada (Dibujo)/Editorial Shueisha/Shonen Jump. Anime: Toei Animation Co., Ltd/TBS.

Lum, Urusei Yatsura © Manga: Rumiko Takahashi/Editorial Shogakukan/Shonen Sunday. Anime: Estudio Pierrot, Estudio DEEN/Fuji TV.

Magic Knight Rayearth © Manga: CLAMP/Editorial Kodansha/Nakayoshi. Anime: TMS Entertainment/Yomiuri TV.

Mai, la chica psíquica © Manga: Kazuya Kudo (historia), Ryoichi Ikegami (dibujo)/ Editorial Shogakukan/Weekly Shonen Sunday.

Neon Genesis Evangelion © Anime: Studio Gainax/TV Tokyo. Manga: Yoshiyuki Sadamoto/ Editorial Kadokawa Shoten/Shonen Ace/Young Ace.

Ninja High School © Ben Dunn/Antarctic Press.

One Piece © Manga: Eiichiro Oda/Editorial Shueisha/Shonen Jump. Anime: Estudio Toei Animation Co., Ltd/ Fuji TV.

Ranma 1/2 © Manga: Rumiko Takahashi/Editorial Shogakukan/Shukan Shonen Sunday. Anime: Estudio DEEN/Fuji TV.

Saint Seiya © Manga: Masami Kurumada/Editorial Shueisha/Shukan Shonen Jump. Anime: Toei Animation Co., Ltd/TV Asahi.

Sailor Moon © Manga: Naoko Takeuchi/Editorial Kodansha/Nakayoshi. Anime: Estudio Toei Animation Co., Ltd/TV Asahi.

Vampire Princess Miyu © Narumi Kakinouchi & Toshiki Hirano/Editorial Akita Shoten/ Horror Comics. OVA: Estudio AIC. Anime: Estudio AIC/TV Tokyo.

Video Girl Ai © Manga: Masakazu Katsura/Editorial Shueisha/Shonen Jump. OVA: Estudio I.G, Tatsunoko Poduction.

CONEXION
MANGA
PRIPARA
© Shoji Hara/Tatsunoko Production

LA IMPORTANCIA DEL SERA FUKU

EN LA SOCIEDAD JAPONESA

Por Angel Princess

ES INNEGABLE QUE SIEMPRE SE RELACIONARÁ AL *SERA FUKU* (UNIFORME DE MARINERO) CON LAS COLEGIALAS JAPONESAS, TANTO LAS DE CARNE Y HUESO COMO LAS QUE SALEN EN NUESTROS ANIMES FAVORITOS. SIN EMBARGO, DESDE HACE DÉCADAS TAMBIÉN SE RELACIONA A ESTE UNIFORME ESCOLAR CON EL *FANSERVICE* –CADA VEZ MÁS DESCARADO–, LO CUAL LE HA GANADO CIERTA MALA REPUTACIÓN A NIVEL MUNDIAL.

Pero, ¿cómo es que llegó el traje de marinero –creado en Occidente– a Japón? ¿Cuál es su verdadera relevancia social y cómo terminó convirtiéndose en un "ícono" del fanservice?

UN UNIFORME PARA UNA NUEVA ERA

Durante la Restauración Meiji en Japón, se decidió que todos los estudiantes, ya fueran ricos o pobres, fueran tratados como iguales, razón por la cual, en el año 1872, se hizo obligatorio que todos los estudiantes (hombres y mujeres) usaran el mismo ***seifuku*** (uniforme escolar) que consistía en un ***hakama*** (pantalón ancho) y un ***kimono***, que sólo variaban de color (negro para los chicos y rosado para las chicas).

Fue hasta 1921 que las estudiantes japonesas tuvieron un uniforme más femenino, gracias a **Elizabeth Lee**, directora del Colegio Fukuoka Jo Gakuen, la cual creó un uniforme de camisa blanca, con un collar de tela cuadrado y un pañuelo atado al frente, además de falda plisada color azul marino, calcetas largas blancas y zapatos negros. Dicho uniforme recibió el nombre de ***sera fuku*** o ***sailor fuku*** y estaba inspirado en el uniforme de la Marina Real Británica, el cual la directora Lee conoció al viajar al Reino Unido como estudiante de intercambio.

Por supuesto, las colegialas aceptaron con entusiasmo este nuevo y más femenino uniforme, el cual, sin embargo, estuvo a punto de ser prohibido en Japón durante la Segunda Guerra Mundial, ya que, después de todo, estaba inspirado en el uniforme naval que usaba la marina de las Fuerzas Aliadas (Francia, USA, Gran Bretaña), sus enemigos en esos tiempos.

Al finalizar la Segunda Gran Guerra, la popularidad del sailor fuku volvió a crecer, sobre todo porque las reglas de cómo portar este uniforme se hicieron más "flexibles", al grado de que las escuelas secundarias y preparatorias podían incluso diseñar sus propios modelos de sera fuku, variando los colores tanto de la falda como del collar de tela y el pañuelo.

Incluso, posteriormente, hubo épocas en que los sailor fuku impusieron la moda entre las jovencitas, como la moda ***sukeban*** (chicas pandilleras), en los rebeldes años 70, con uniforme de falda larga y sin pañuelo, o el estilo ***ganguro*** (falda de colegiala corta, piel bronceada, pelo rubio y calcetas colgantes) muy popular en la década de los 90.

Y hablando de variaciones de uniforme, una regla que desde hace décadas se instituyó en todas las escuelas niponas es que las estudiantes siempre debían usar dos estilos de sera fuku, dependiendo del cambio de estación.

El clásico uniforme de camisa blanca y mangas cortas se debe usar en verano, desde el 1 de mayo al 30 de septiembre, mientras que el uniforme de invierno, de color azul oscuro o negro, y de mangas largas y falda debajo de las rodillas, se usa desde el día 1 de octubre hasta el 31 de abril. Incluso varios periódicos publican las fechas de cambio de uniforme.

¿UN UNIFORME PARA TODA OCASIÓN?

En muchos países occidentales, cuando acaban las clases, los estudiantes de secundaria están felices de quitarse sus uniformes escolares; sin embargo, las colegialas niponas no sólo están complacidas de usar sus sera fukus fuera de la escuela, sino que incluso los "personalizan" con diversos accesorios.

Y es que el sailor fuku ya forma parte integral de la vida de las jóvenes japonesas a tal grado que incluso pueden usarlo como ropa formal cuando asisten a una boda o un funeral, lo cual se toma como signo de ser una estudiante formal y responsable.

Tan importante es el sera fuku para las adolescentes niponas que incluso muchas llegan a elegir a qué secundaria o preparatoria irán con base en qué colegios tienen los más atractivos uniformes de marinero, y no qué escuelas tienen el mejor plan de estudios.

¡HOLA, SAILOR MOON!

Desde hace décadas, tanto en animes como en mangas de corte juvenil, las protagonistas usan el sera fuku para que el público adolescente se "identifique" más con ellas, además de que también el traje de marinero se usa en doramas, películas y diversos videojuegos de citas y hasta de peleas, eso sin contar con que en muchas tramas las colegialas con sera fuku son usadas como personajes fanservice.

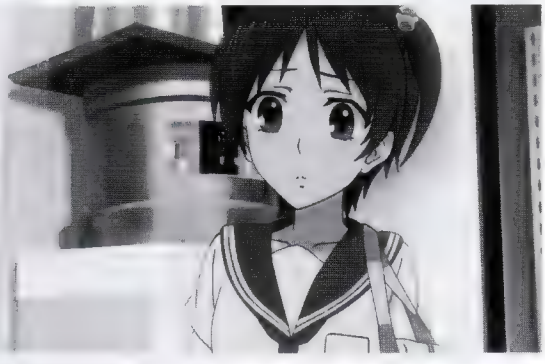
Por eso, no es de extrañar que desde los años 90, a nivel mundial, se relacione a este tipo de uniforme con escenas sexis o atrevidas, gracias a diversos animes, empezando por ***Sailor Moon***.

Por supuesto, la popularidad de la colegiala con sera fuku es tan grande que en Japón existen lugares, como el barrio de Akihabara, en donde ***cosplayers*** usan trajes de marinero de animes populares e invitan a los paseantes a entrar a diversos cosplay café o tiendas de anime.

EL LADO MÁS OSCURO

Si bien el ver a cosplayers con sera fuku ya es parte de la cultura otaku de Akihabara, el problema surge cuando en este lugar se ve a verdaderas colegialas ofreciendo –por cierto precio–, a hombres –tanto jóvenes como adultos– el servicio llamado ***joshi kosei osampo*** o "paseo con chica estudiante de preparatoria", lo que hasta puede poner en peligro la integridad de la colegiala.

Ciertamente, las estudiantes con traje de marinero han contribuido con gran impacto a la fama del anime y el manga a nivel mundial, lo cual está bien, siempre y cuando no olvidemos que hay mucha diferencia entre un personaje de fantasía y una estudiante de carne y hueso en la vida real, a la cual siempre hay que respetar. ¿Cierto?



KONCHIN
MANGA
KANTAI COLLECTION
© Naoto Dear Artbook

CASTILLO MATSUMOTO

EL PALACIO OSCURO JAPONÉS

Por Goji

SIN DUDA LOS CASTILLOS JAPONESES SON UNA OBRA DE ARTE ARQUITECTÓNICO, PERO POCOS TIENEN LA ELEGANCIA DEL CASTILLO MATSUMOTO, TAMBIÉN CONOCIDO, POR LA NEGRURA DE SUS MURALLAS, COMO ***KARASU-JO***, EL "CASTILLO DE LOS CUERVOS".

Sin embargo, a pesar de que hoy este castillo es considerado un tesoro nacional, hubo una época en que estuvo a punto de ser destruido, aunque fue salvado nada menos que por los mismos habitantes de la ciudad de Matsumoto, en la prefectura de Nagano, para disfrute de todos aquellos que visitan el ahora legendario "Castillo Oscuro".

DE PEQUEÑA FORTALEZA A GLORIOSO CASTILLO

Durante el periodo Sengoku (1467-1603) –marcado por numerosas guerras civiles– **Shimadachi Sadanaga**, del **Clan Ogasawara**, construyó en el año de 1504 el llamado Castillo Fukashi, en el área que hoy ocupa la ciudad de Matsumoto.

La construcción no fue tarea fácil al tratarse de una zona de tierras pantanosas, por lo que debieron colocarse largos y firmes soportes de madera que sostuvieran las murallas y el resto de las estructuras de madera del Castillo Fukashi, el cual cambió su nombre a Castillo Matsumoto en 1582, por orden del señor feudal **Sadayoshi Ogasawara**, nombre con el cual también fue conocida esta región desde entonces.

Para el año 1590, el poderoso *daimyo* **Toyotomi Hideyoshi** conquistó la región de Matsumoto, dejando a cargo del castillo a **Kazumasa Ishikawa**, quien fuera encargado de la mayor parte de las renovaciones que dieron al Castillo Matsumoto su aspecto actual, incluyendo la construcción de la gran torre principal (Tenshu) de seis pisos, y que fue erigida entre 1593 y 1597, además de que en esta época comenzó a crecer la población en esta región.

Con la llegada del *shogunato* **Tokugawa** (1603-1868), el castillo pasó de ser una fortaleza de guerra a un símbolo de paz y prosperidad, además de ser uno de los mayores representantes del arte ***hirajiro*** (castillos construidos en llanuras).

En el año de 1635 se construyeron las dos torres de vigilancia cercanas a la torre principal del castillo, que se comenzó a conocer con el nombre de Castillo de los Cuervos, por sus muros de color negro.

Durante el shogunato el Castillo Matsumoto fue gobernado por 23 señores feudales, pertenecientes a seis diferentes clanes de daimyos, pero su época de esplendor casi llega a su fin cuando estuvo a punto de ser demolido en 1872, durante la Restauración Meiji, época en que se creía firmemente en destruir todo vestigio físico del anterior gobierno de Tokugawa.

No obstante, el castillo se salvó gracias a una intensa campaña realizada por varios ciudadanos de Matsumoto, encabezados por el influyente **Ryozo Ichikawa**, que logró que el castillo fuera adquirido por el gobierno de la ciudad de Matsumoto.

Tanto era el cariño que los habitantes de Matsumoto le tenían al Castillo de los Cuervos, que a principios del siglo XX **Unari Kobayashi**, director de la escuela preparatoria de la ciudad, decidió recaudar fondos para repararlo, pues éste había comenzado a inclinarse, debido a que, a fin de cuentas, se construyó originalmente en tierras pantanosas. Dicha renovación se realizó entre 1903 y 1913, siendo la primera de muchas que se han hecho desde entonces por parte del gobierno y la ciudadanía de Matsumoto, con tal de preservar su hermoso castillo.

UN LUGAR DIGNO DE VISITAR

Un hermoso parque de árboles de cerezo rodea al Castillo Matsumoto, el cual es todo un espectáculo por sí mismo, no sólo cuando los cerezos florecen en primavera, sino cuando se tiñen de rojo en otoño, creando un grandioso contraste con los oscuros muros del castillo.

Esta edificación está rodeada por un inmenso pozo de agua del cual sobresalen los muros, de 7 metros de altura, que cercan al castillo, al cual se puede acceder al atravesar sus dos puentes, uno de los cuales está construido a base de hermosos maderos de color rojo.

Si bien se puede pasear de forma gratuita por el parque que está alrededor del castillo, la entrada a esta edificación cuesta aproximadamente 600 ***yenes***, los cuales vale la pena pagar para caminar por el mismo lugar que pisaron los guerreros samuráis del antiguo Japón.

La torre principal de Matsumoto, que mide 30 metros, está considerada como la más antigua del país y se puede llegar hasta su cima a través de una escalinata de madera, para posteriormente apreciar una hermosa vista de la ciudad de Matsumoto, además de que también se pueden ver los Alpes Japoneses y la meseta Utsukushigahara.

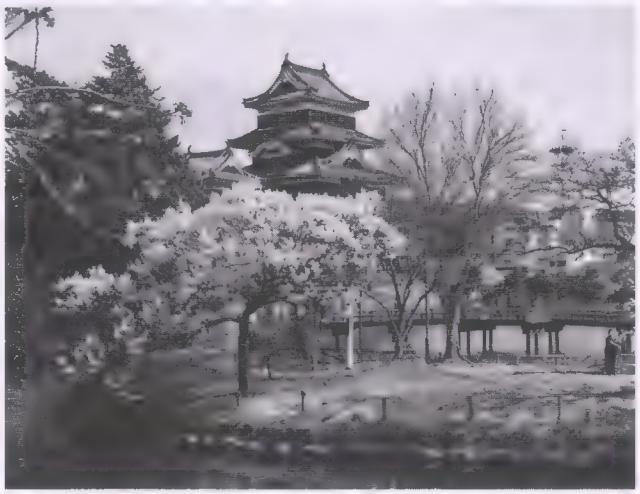
En el segundo piso de la torre se encuentra un museo, en el cual se pueden apreciar todo tipo de armas y armaduras del periodo Sengoku y que formaron parte del armamento que se usó en el castillo durante tiempos de guerra.

Por si estos atractivos fueran poco, en verano se celebran, dentro del Castillo Matsumoto, los festivales Taiko (tambores japoneses) y Takigi-Noh, en el cual se pueden disfrutar, durante la noche, representaciones del teatro ***noh***, iluminadas por antorchas.

UN GRAN TESORO NACIONAL

La constancia de los ciudadanos de Matsumoto por preservar el Castillo de los Cuervos ha dado frutos, no sólo porque gracias a esto la región se ha convertido en un gran centro turístico, sino porque el Castillo Matsumoto es uno de los tres castillos japoneses –los otros son el Castillo Himeji y el Castillo Kumamoto– que han obtenido el título de Tesoro Nacional.

Con todo lo anterior queda demostrado que en verdad vale la pena conservar los tesoros arquitectónicos del pasado.



MAHOU SHOUJO LYRICAL NANOHA
© Takuja Fujima

CAMBIO DE ESTUDIO

CUANDO LOS ANIMES SE MUDAN DE CASA

A VECES, HAY QUE TOMAR DECISIONES DIFÍCILES QUE, EN OCASIONES, SON BASTANTE RADICALES O QUE TRAEN CONSECUENCIAS INESPERADAS. PUES BIEN, EN LA INDUSTRIA DEL ANIME NO EXISTEN LAS EXCEPCIONES Y, CON MÁS FRECUENCIA DE LA QUE PODRÍAMOS IMAGINAR, LAS PRODUCTORAS CAMBIAN DE ESTUDIOS DE ANIMACIÓN ENTRE UNA TEMPORADA Y OTRA.

Ésta es la historia de las series que se han mudado de un estudio a otro y de la influencia que este arriesgado movimiento ha tenido en sus tramas.

UN CAMBIO PARA MEJORAR

Log Horizon sigue siendo una de las series más recordadas de los años pasados. Sin embargo, este anime, basado en las novelas ligeras de **Mamare Touno**, se colocó en medio del ojo del huracán en septiembre de 2014, cuando varios fans comenzaron a expresar su descontento por el cambio de estudio de su *show* favorito.

Y es que el equipo de producción anunció que la segunda temporada de la serie sería realizada por Studio DEEN, en vez de Satelight.

A pesar de que la gran mayoría de los actores de voz de la primera temporada, así como el director (**Shinji Ishihara**) y el guionista (**Toshizo Nemoto**) continuaron con su trabajo en la nueva entrega, varias posiciones estratégicas sí sufrieron cambios.

Por ejemplo, **Mariko Itou** reemplazó a **Tetsuya Kumagai** en el departamento de diseño de personajes, y **Yuki Nomura** hizo lo propio con **Masakazu Miyake** en la dirección de arte. Lo gracioso (o quizá no tanto) es que, hasta la fecha, un pequeño, pero ruidoso grupo de fans sigue discutiendo sobre cuál estudio hizo un mejor trabajo.

¡ESPEREN, ESTO AÚN NO HA ACABADO!

En marzo de 2013, la serie de acción fantástica ***Fairy Tail*** (¿la conoces, de casualidad?) salió inesperadamente del aire después de 175 episodios. Hasta entonces, este anime había sido coproducido por A-1 Pictures y (¡adivinaste!) Satelight. Los fans se quedaron en la incertidumbre por algún tiempo, hasta que **Hiro Mashima**, el creador de la saga, apareció en Twitter para calmar las aguas, asegurando que el programa volvería pronto, con algunos insignificantes cambios.

Fairy Tail volvió a la TV en abril de 2014, esta vez bajo el sello del joven estudio Bridge en colaboración con A-1 Pictures. Curiosamente, el único cambio importante en el ***staff*** fue el del diseñador de personajes, pues **Shinji Takeuchi** entró en lugar de **Aoi Yamamoto**.

Este pequeño cambio fue suficiente para que la animación se viera completamente distinta, cosa que fue generalmente bien recibida por los fans, quienes, hasta la fecha, siguen fielmente las aventuras de Natsu, Lucy y Happy.

UN GIRO DE 180 GRADOS

Uno de los casos más sonados y recientes de cambio de estudio es el de ***Hidan no Aria***, una serie basada en las novelas ligeras del mismo nombre de **Chuugaku Akamatsu**. La "primera temporada" (por llamarla de algún modo) fue producida por el estudio J.C.Staff y fue transmitida en 2011.

Esta primera entrega no tuvo mucho eco (a pesar de ser bastante buena), al menos no hasta que ***Hidan no Aria AA*** hizo su aparición en octubre del año pasado. En esta ocasión, el estudio Dogakobo se hizo cargo de la producción y el resultado causó mucho ruido.

La diferencia entre ambas series es enorme, ya que la segunda entrega está basada en un ***spin-off***, en el cual ocurren cosas bastante inesperadas. Con esto queremos decir que ***Hidan no Aria AA*** tiene varios elementos del género ***yuri***, algo que a muchos fans no agradó (aunque, a muchos otros les agradó demasiado).

EL MAYORDOMO SIN HOGAR

Sin embargo, el título de "rey de las mudanzas" se lo lleva ***Hayate no Gotoku!***, una serie que se estrenó en 2007, bajo la firma del estudio SynergySP.

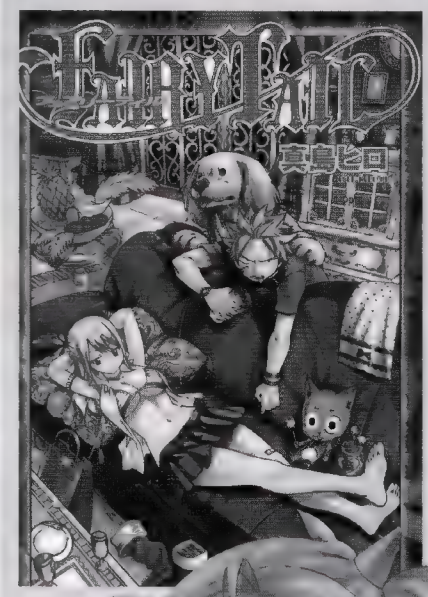
No obstante, para 2009, los derechos de la serie pasaron a J.C.Staff, compañía que le dio un giro a la trama y la convirtió de una serie para niños en una comedia bastante ácida para jóvenes adultos.

Pero la historia no acaba ahí, pues, las temporadas 3 y 4 han corrido a cargo de Manglobe. En fin, a estas alturas ya no se sabe si las últimas entregas son una continuación de las primeras o si se trata de un ***reboot***. Lo que sí queda claro es que esta serie nos sigue matando de la risa.

YO TE SIGO ADONDE VAYAS

En ocasiones, el cambio ha sido para mejorar, en algunas otras, no tanto. Sin embargo, estos relatos sólo demuestran que, sin importar qué estudio produzca las secuelas de un anime, los fans siempre van a estar ahí para seguir su historia favorita. ¿Cuáles versiones te gustan más a ti?

© Mamare Touno/Shinji Ishihara/Satelight/Studio DEEN
© Hiro Mashima/Shinji Ishihara/A-1 Pictures/Satelight/Bridge
© Chuugaku Akamatsu/Shogako Tachibana/Takashi Kawabata/J. C.Staff/Dogakobo
© Kenjirou Hata/SynergySP/J.C.Staff/Manglobe



EL **FUTURO** DEL NOVENO ARTE, SE ENCUENTRA EN **DIBUJARTE SCHOOL**

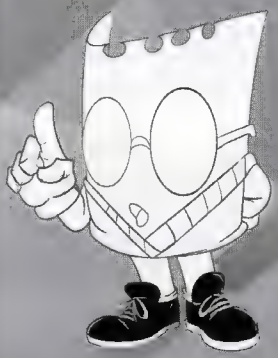
DIBUJARTE SCHOOL

MÓDULO 1 *ROSTRO*
ÁNGEL DOMÍNGUEZ

MÓDULO 3 *MANOS Y PIES*
BERENICE SALDAÑA

MÓDULO 2 *ANATOMÍA*
ADOLFO GALLEGOS

MÓDULO 6 *ANIMALES*
ALDAIR RAZO



MÓDULO 12 *COLOR*
DANIEL RAMOS HERRERA

CONEXIÓN MANGA

CONEHION

MANGA

MUV-LUV SCHWARZESMARKEN
© Age/Carnelian/Ixtli/
Liden films/2016

MYRIAD COLORS PHANTOM WORLD
© Sotchiro Hatano/Shiraki/
Kyoto Animation/2016
CONFIDENCE
DANGA

CONEXIÓN

MANGA OFICIAL

Síguenos, disfruta y comparte

SCHWARZESMARKEN

LA FUERZA PARA LUCHAR

Por Izzaki

YA HACÍA FALTA UN ANIME TANTO SERIO COMO EMOCIONANTE, Y ESE ES ***SCHWARZESMARKEN***, UN ***SPIN-OFF*** DE LA FRANQUICIA DE ***MUV-LUV***, QUE NOS ATRAPA DESDE EL PRIMER CAPÍTULO CON UNA INTENSA TRAMA Y TODA LA CRUDEZA DE LA GUERRA. MUCHO MENOS ENFOCADA EN LA RELACIÓN ENTRE LOS PERSONAJES Y MÁS EN EL ENFRENTAMIENTO ENTRE LA HUMANIDAD Y LOS BETAS, ESTA SERIE PROMETE MUCHO. SI YA CONOCES EL UNIVERSO ***MUV-LUV*** NO TE DECEPCIONARÁ, Y SI ÉS LO PRIMERO QUE VES DE ÉSTE, SEGURO TE HARÁ QUERER SABER MÁS.

Basada en la novela del mismo nombre, esta serie relata los hechos que ocurren 18 años antes de ***Muv-Luv Alternative***, cuando aún quedaba territorio europeo que defender.

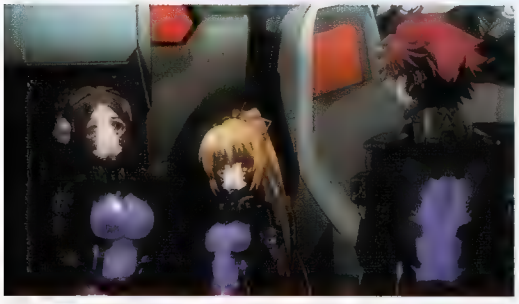
EL MUNDO EN CRISIS

Después de la Segunda Guerra Mundial, Alemania es dividida en dos, viviendo los habitantes de ambos países como enemigos. El mundo se encontraba en continua tensión y separado por las ideologías comunista y capitalista, nos encontramos en la época de la Guerra Fría, pero entonces, un nuevo conflicto más importante que todos los anteriores pone en pausa los pleitos humanos.

Una raza extraterrestre hostil, bautizada como Beta, hace contacto con los humanos en la Luna, y seis años después ataca la Tierra, convirtiéndose Alemania Oriental en el principal frente de batalla. La sociedad está destruída, los ciudadanos no tienen fe ni esperanzas, tampoco creen en el gobierno y el destino más seguro para todos es la muerte.

EL NÚMERO DE LA BESTIA

Sin embargo, la humanidad aún tiene fuerzas para pelear, y usando los mechas TSF (***tactical surface fighter***) enfrenta a los invasores. Una unidad destaca entre todas, el Escuadrón 666 o Schwarzesmarken (marcas negras). Efectivos como nungún otro y comandados por Irisdina Bernhard, entran en el campo de batalla, acabando con gran número de enemigos en una lluvia de balas.



MUERTA EN COMBATE

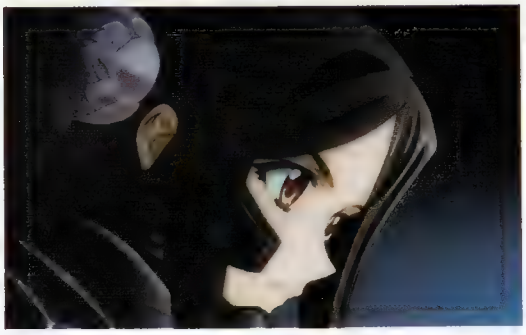
paso a la artillería; sin embargo, en plena batalla Anett pierde el control. Ella sufre de inestabilidad mental después de haber presenciado los horrores de la guerra. Inghild, su compañera de escuadrón cuida de ella, pero en una distracción, y en parte por culpa del teniente Theodor Eberbach, que se niega a ayudarlas, Inghild es herida de muerte por el enemigo. No hay nada que hacer, y ante los gritos de la ya de por sí trastornada Anett, Bernhard le da a la chica herida el tiro de gracia.

HONOR DE PILOTO

Sin tiempo de llorar a la compañera caída, Irisdina y Theodor van a Polonia, que Anett por estar enferma no merecía ayuda y porque, aunque indirectamente, por su culpa murió Inghild. Sin mucho entusiasmo Theodor rescata a una piloto que le recuerda a su hermana Lise, a quien perdió tratando de cruzar la frontera entre las dos Alemanias. Son recuerdos dolorosos que no quiere revivir.

DEMASIADO OPTIMISTA

Resulta que Katia Waldheim, la piloto rescatada es de Alemania Occidental, lo que de inmediato le gana el desprecio por parte del escuadrón de Irisdina. Ella solicita asilo, y aunque se le concede nadie la ve con buenos ojos. Muy a su pesar, Theodor es asignado para entrenarla, y lo primero que le advierte, sólo son los Betas, sino los humanos también. En Alemania Oriental no hay sus compañeros de escuadrón, podrían denunciarla y sería su fin.



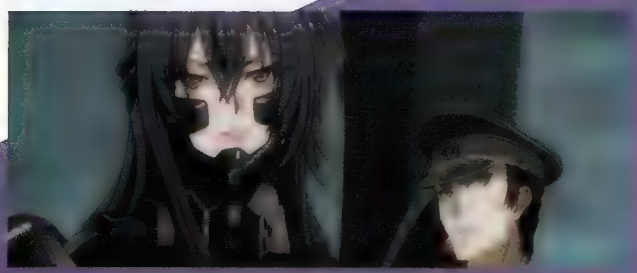
BAJO SOSPECHA

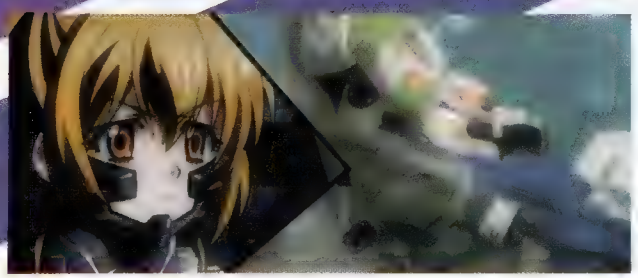
[redacted] que estaban temiendo: la Stasi hace su aparición. Quieren arrestar a Katia o mínimo interrogarla; ella trata de razonar con los de la Stasi, pero sus palabras e ideas no son bien recibidas y Sylwia, integrante de su mismo escuadrón, la calla a golpes. Irisdina también la defiende y, por esta vez, la Stasi se retira sin prisioneros, no sin antes amenazar diciendo que tendrán a Katia y a su protector, Theodor, en la mira. Se dice que Irisdina delató a su propio hermano con la Stasi, lo que condujo a su muerte, por eso muchos no confían en ella. No se puede confiar en nadie.

LA CHICA PELIGROSA

Katia dice que su objetivo de pedir asilo en la Alemania Oriental es buscar a un tal Alfred Stachwitz. Theodor investiga por ella, pero se da cuenta de que toda la información sobre él ha sido borrada. Es lo que hace la Stasi cuando [redacted] muerto, no vale la pena arriesgarse buscando información sobre él, es lo que le dice Theodor a Katia.

Pero la chica no se desanima, al contrario, está dispuesta a retar a la Stasi y a quien sea con tal de encontrar a Alfred Stachwitz, quien, confiesa, es su padre. Theodor cree que está loca, lo mejor es evitar a la policía secreta si quieres vivir, es algo que él aprendió duramente después de que la Stasi [redacted] matarla en batalla antes de que traiga más problemas.



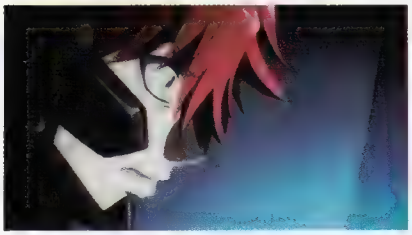


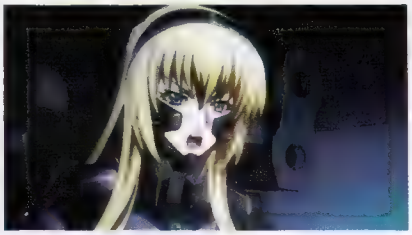
EN SOLEDAD

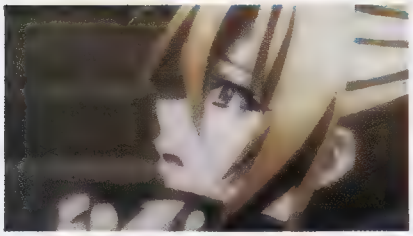
Hay un nuevo enfrentamiento en territorio polaco, esta vez se despliegan dos escuadrones, el de Irisdina y el del mayor Hannibal.

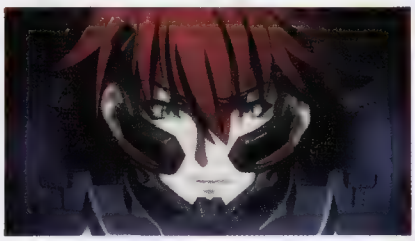
Todo transcurre normal hasta que un Beta clase fortaleza aparece, es más grande y difícil de matar que otras clases. Por órdenes de los superiores el escuadrón de Irisdina se divide, Pham y Katia son enviadas para apoyar en otra zona y los demás se quedan en la batalla.

Todos menos Pham y Katia regresan a la base. Sus compañeros de escuadrón las dan por muertas. Sólo Anett se indigna por la falta de empatía de todos, en especial de Theodor.









LA FACHADA

Theodor descubre que en realidad Irisdina no es fiel a la Stasi, es más, quiere derrocarla y le ha costado muy caro mantener su fachada para poder seguir luchando. Ambos tienen en común el querer acabar con el control que ejerce la policía secreta, pues sólo uniéndose las dos Alemanias podrán derrotar a los Beta, tal como lo dijo Katia y su padre antes que ella.

Una nueva misión. Esta vez la comandante Bernhard decide dividir su escuadrón: ella y la mayoría de TSF cumplirán las órdenes, mientras Theodor y Anett van adonde Pham y Katia desaparecieron.

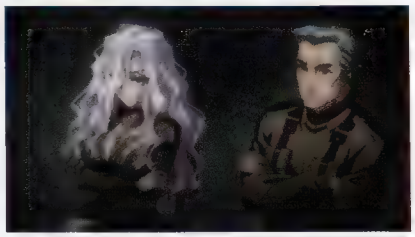
UNA PROMESA Y UN CONFLICTO

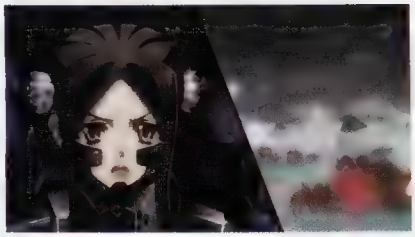
Katia despierta para enterarse que una vez más fue salvada, ahora por un par de soldados comunes llamados Vivi y Kurt. Ellos defienden como pueden su frente, pues es lo único que separa a los Betas de Berlín y su gente, que el gobierno se ha negado a evacuar para no admitir la derrota.

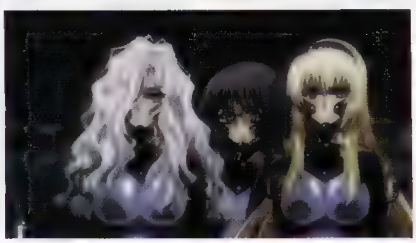
Todos pelean valientemente, pero cuando los Beta son demasiados e invaden el fuerte en que están, muchos soldados son masacrados. Katia ve morir a Vivi y, paralizada por el terror de ver la muerte tan de cerca, no puede hacer nada. Kurt la hace reaccionar, recordándole que debe sobrevivir para ayudar y salvar a más gente. Katia se pone de pie y lucha, aunque no hay mucho que hacer. Kurt también muere heroicamente, luego llegan Theodor y Anett al rescate.

A salvo por el momento, Theodor le promete a Katia protegerla pase lo que pase. Sin embargo, pronto será puesto a prueba, pues su hermana perdida, Lise, llega a unirse a su escuadrón.

Muchos sospechan que es una espía de la Stasi, y lo que es seguro es que las cosas para Katia se pondrán difíciles.





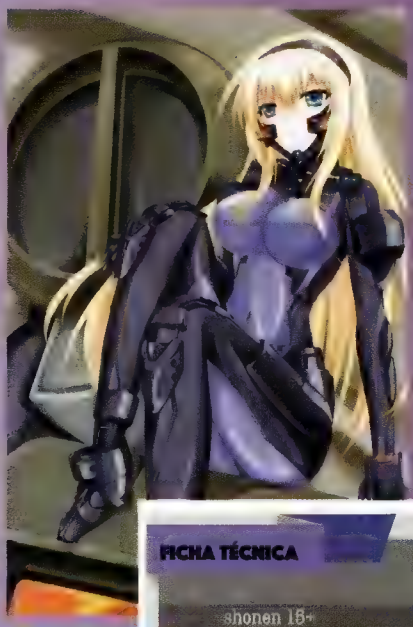


LO NECESARIO PARA SOBRESALIR

Cuando se pelea por sobrevivir no hay lugar para la comedia, el *fanservice* innecesario, la magia o los poderes, sólo queda aferrarse a tu habilidad en combate y evitar la muerte un día más, para poder vengarte, defender y proteger lo que amas y en lo que crees.

[illegible] rasgos esto es lo que hace a *Schwarzesmarken* [illegible] que recomendable. No se diga más, tienes [illegible]

[illegible]



FICHA TÉCNICA

[illegible] shonen 15+
[illegible] drama, ciencia ficción, militar
[illegible] Age/Carnelian
[illegible] Tetsuya Watanabe
[illegible] Shuichi Hara
[illegible] Elements Garden
[illegible] Ixtli/Liden Films
[illegible] 12

SEIYUUS

[illegible] Nozomi Yamamoto
[illegible] Kenichi [illegible]
[illegible] Minami Tanaka
[illegible] Chika Anzai
[illegible] Emiri Kato
[illegible] Kiyono Yasuno
[illegible] Muchiyo Murase

© Age/Carnelian/Ixtli/Liden Films/2016

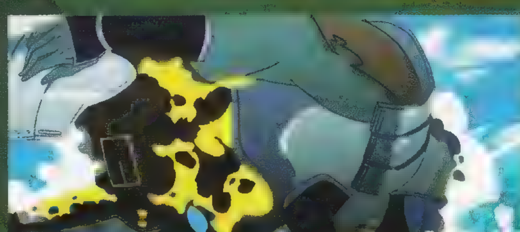
WOLF SMOKE CONTRA LOS PRONÓSTICOS

Por Zorro de Seda

LOS ESTUDIOS DE ANIMACIÓN SON LOS ENCARGADOS DE DARLE VIDA A LOS PERSONAJES E HISTORIAS. EL TRABAJO DE ESTOS LUGARES, LA MAYORÍA DE LAS VECES, ES POCO RECONOCIDO, PERO SIN ELLOS NO TENDRÍAMOS LAS ANIMACIONES QUE NOS HAN MARCADO.

[illegible] forma de expresión.

[illegible] **Wu Yan**, [illegible] **Jin Roh**, [illegible]



DE LA PERSEVERANCIA AL ÉXITO

[illegible]

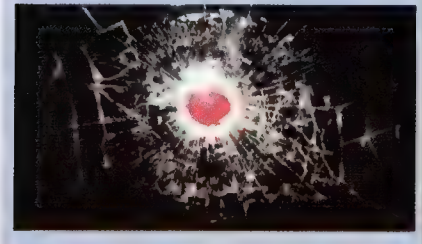
Todo empezó cuando ambos se conocieron mientras discutían sobre **King Crimson**. De ahí se volvieron buenos amigos y coincidieron en algo, querían darle a la gente buenas historias. Wu Yan tenía el objetivo de ser un ***mangaka*** y tener su "webcómic" (una tendencia creciente en China y Corea del Sur).

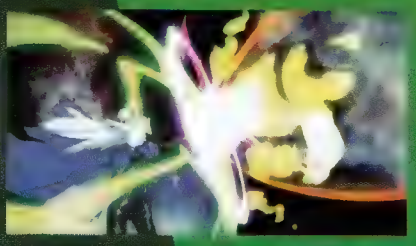
Cuando conoció a Jin Roh y vio su talento para la animación, se convenció de que no era un camino tan malo. Además, ambos tienen la influencia de animadores como **Tetsuya Nishio** (*Blood*, *Ghost in the Shell*, *Cowboy Bebop*), **Hiroyuki Imaishi** (*Hellsing*, *Kill la Kill*, *Samurai Champloo*) y **Yoshihiko Umakoshi** (*Mushishi*, *Yu-Gi-Oh!*).

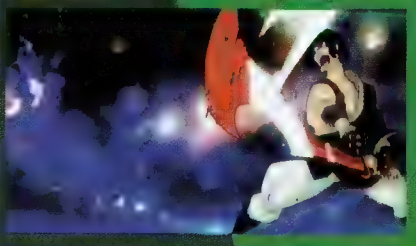
Así nació el pequeño estudio Wolf Smoke, que resulta ser una combinación de sus apellidos: Roh significa Lobo y Yan es un homófono de humo. Comenzaron a trabajar arduamente contra todos los pronósticos, especialmente el de ser nuevos y chinos.

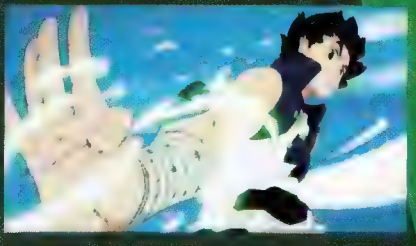
Se dedicaron a hacer cortos animados con muy buenos resultados. Iniciaron en el 2008 con un pequeño corto llamado ***Mountain Shu***. Para el 2010 ya tenían una idea un poco más clara y crearon ***Full of Cats***, con personajes más elaborados.

En el 2011 seguían probando estilos, lo que dio por resultado ***Little Big War***. Posteriormente, en el 2012 saltaron a la fama con ***Kung Fu Cooking Girls***. Este éxito les valió llegar al importante canal Cartoon Network,









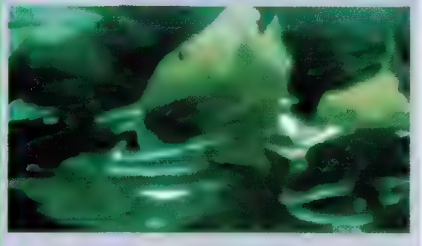
donde presentaron una extraña adaptación de ***Batman*** titulada ***Batman of Shanghai***.

Roh y Yan se han preocupado por el papel de la animación en China. Saben que las escuelas de animación no ofrecen una educación integral y que eso es lo que ha llevado al ramo al descenso. Por tal motivo, han abierto las puertas de su estudio para todos los jóvenes que se interesen en la creación. Roh se graduó de una escuela de animación, por lo que sabe de primera mano qué tipo de conocimientos se adquieren, además participó en grandes compañías japonesas. Así que se encarga de formar a todos los chicos que, como él, tienen el sueño de hacer una animación de calidad.

El estudio resulta ser bastante completo: además de los cortometrajes, se han dedicado a la publicación de cómics –desde 2010 han lanzado diferentes historia en este tipo de formato. También se dedican a la ilustración para empresas y particulares.

Este salto a la fama les ha valido el reconocimiento internacional, así que para financiar sus proyectos, abrieron una tienda ***online*** donde venden sus productos (ilustraciones originales, cómics, figuras, etc.).

Sin duda, el excelente trabajo de estos jóvenes pioneros, le ha dado a China una oportunidad muy grande para comenzar a posicionarse como una buena opción para la industria. Esperamos que sus propósitos sigan creciendo y que pronto los veamos en proyectos aún más grandes y ambiciosos.



THE SECRET OF ACHIARA VILLAGE

Thriller a la coreana

Por Zorro de Seda

EL FUERTE DEL ENTRETENIMIENTO COREANO NOS SIGUE DANDO HISTORIAS MUY BUENAS. GRACIAS A ESO REGRESAMOS A NUESTRA AMADÍSIMA SECCIÓN DE *DORAMAS*, Y EN ESTA OCASIÓN HABLAREMOS DE UNA SERIE QUE HA TENIDO MUCHO ÉXITO, PUES SE HA AGARRADO DE LA HORA DEL *THRILLER*.

The Secret of Achiara Village tiene la combinación perfecta para dejarnos en suspenso, muy a lo **Highsmith**. Esta serie tiene desarrollo en un pequeño pueblo, tranquilo, con un índice de delincuencia aproximadamente nulo; todo está súper normal, cuando de repente ocurre un crimen atroz y entonces se desata lo bueno.

Una historia que te mantendrá en suspenso

La protagonista, Han So Yoon, es interpretada por la galardonada actriz y cantante **Moon Geun Young**. Es una mujer con un pasado bastante turbio debido a la muerte de sus padres, al "suicidio" de su abuela (el cual presencia y de una manera bastante gráfica –hay que aplaudir esa escena–) y una historia de infidelidad que es una constante. Todo ocurre en un pequeño pueblo llamado Achiara. Cuando su abuela muere, deja un sobre con recuerdos bastante fuertes y con Achiara como remitente.

So Yoon decide ir a enseñar inglés a ese pequeño pueblo –regresar al origen. Desde su llegada, todo comienza con un aire un poco "tenebroso": los días son lluviosos, un autobús en malas condiciones, un reporte en las noticias sobre un asesino serial, cuerpos encontrados y un desconocido con el rostro cubierto. Aún así, la gente le asegura que Achiara es una de las regiones más seguras de todo el país.

Todo parece ir a la perfección, un poco accidentado al inicio pero bien hasta su primer día de clases, donde encuentra un cadáver. Lo preocupante no es eso, sino que nadie en el pueblo ha desaparecido, por lo tanto, no es alguien conocido. Aquí entra en acción el guapísimo oficial de policía Park Woo Jae, interpretado por el biscocho de **BtoB**, **Yook Sungjae**.

Ahora, el oficial Woo Jae y la maestra So Yoon se verán envueltos en una trama llena de intrigas y misterio. Tendrán que descubrir quién es, por qué está muerto y la historia que hay detrás.

EL MISTERIO SE VUELVE UN CLÁSICO

La industria coreana ha generado bastantes títulos muy interesantes sobre terror y suspenso, así que este tipo de historias cada vez se van superando. El cine ha sido uno de los pioneros en el género de terror y suspenso, por lo cual ya se esperaba que se diera el salto al formato televisivo.

La actuación es un elemento muy importante y la verdad es que no han quedado a deber. El reparto está plagado de muy buenos actores, algunos ya experimentados y con varios galardones, así como jóvenes que comienzan a devorarse la industria. También este tipo de producción es un medio para demostrar que los ***idols*** no son sólo "caritas bonitas", sino que son artistas completos. El ejemplo aquí es **Sungjae**, que no sólo es guapo, también es excelente en el baile, el canto y la actuación. Este drama alcanzó niveles bastante altos de audiencia, por lo que obtuvo un gran éxito. Esperamos con ansias cada capítulo.

© Lee Yong-suk/SBS

FICHA TÉCNICA

Genero: thriller, misterio
País de origen: Corea del Sur
Idioma: coreano
Dirección: Lee Yong-suk
Guion: Do Hyun-jung
Empresas productoras: SBS
Emisora: Seoul Broadcasting System
Emisión: 7 de octubre a 3 de diciembre de 2015

REPARTO

Han So Yoon: Moon Geun Young
Park Woo Jae: Yook Sungjae
Yoon Ji Sook: Shin Eun-gyeong
Seo Ki Hyun: On Joo-wan
Kim Hye Jin: Jang Hee-jin

Tsuyokiss

Por Paulina Olvera

LAS COMEDIAS ROMÁNTICAS ATACAN DE NUEVO

Las visual novels son esa mezcla tan bonita y atractiva entre un videojuego tradicional y una novela. Encontramos tanta variedad en ellas, que es casi imposible no descubrir una que nos agrade. Esta vez hablaremos de *Tsuyokiss*.

Esta visual novel es una típica comedia estudiantil de la vida cotidiana, pero parece ser bastante entretenida: Leo Tsushima está enamorado, en secreto, de la presidente del consejo de estudiantes, Erika Kiriya, que también es la chica más rica y la hija mayor de una gran corporación, o sea, es pesada.

UNA BUENA COMEDIA

La historia comienza cuando Leo y su grupo de amigos (Kinu Kanisawa, "la mecha corta"; Subaru Date, el popular y Shinichi Samesuga, el pervertido de lentes) llegan tarde a la escuela. Cuando apenas llegaron a la puerta, Otome Kurogane, la vicepresidente del comité de disciplina, castiga al grupito por llegar tarde.

Después de todo el embrollo, el castigo y demás, descubrimos que Otome es prima de Leo, misma a la que no ha visto desde hace años. Ahora que se sabe este lazo sanguíneo, Otome decide mudarse a la misma casa donde vive Leo, lo que hará su vida mediocre más animada. La prima también le sirve de conexión y Leo logra unirse al consejo estudiantil, lo que significa, estar cerquita de Erika.

Leo Tsushima es un chico bastante tímido y muy unido a sus amigos de la infancia, pero con el paso de la historia, su timidez podría convertirse en algo muy opuesto.

LOS PERSONAJES

Otome Kurogane es la prima de Leo. Tiene una capacidad atlética sobrehumana, además es descendiente directa de un clan de guerreros poderosos. Erika y ella tienen una relación de subordinación muy interesante.

Erika Kiriya es la presidente del consejo estudiantil. Ella resulta ser una chica prácticamente perfecta: sociable, de buenas calificaciones, hermosa y buena en los deportes. Su familia es poseedora de la Corporación Kiriya.

Kinu Kanisawa es amiga de Leo. Tiene un carácter bastante explosivo, básicamente es la ***tsundere*** que no puede faltar: pequeña, adorable, pero que odia ser todo eso. Tiene un gusto muy específico y exquisito para los chicos, así que siempre rechaza a los que se le declaran.

Nagomi Yashi es parte del consejo estudiantil y una especie de "fan" de Leo a quien, por obvias razones, no le agrada Erika; además, ella tampoco ayuda mucho cuando la llama "Nagomin". Es ruda y solitaria, además cree poder ser "autosuficiente" y que no necesita la ayuda de nadie.

Shinichi Samesuga es uno de los amigos de Leo. Es un chico que gusta del ***eroge***. Su hermana mayor lo maltrataba y ahora tiene cierta fobia hacia las mujeres.

Subaru Date es otro de los amigos de Leo. Es como el hermano mayor del grupo; popular con las chicas, pero causa temor entre los chicos, pues su cuerpo atlético no es muy amigable para ellos.

UNA VISUAL NOVEL DIFERENTE

A diferencia de muchas novelas visuales del género, ***Tsuyokiss*** no es otra comedia romántica, pues los personajes y las relaciones entre ellos están muy bien tratados y fundamentados. La comedia es siempre fresca, simple y entretenida, además las partes dramáticas de cada personaje son bastante convincentes. Fue tan exitosa que tiene un par de secuelas en formato PS2 y una adaptación al anime, así que también podremos disfrutar esta historia en diferentes formatos. Esperamos que puedan darle el visto bueno.

© Candy Soft, Princess Soft, Famille Hanhuazu

FICHA TÉCNICA

Género: comedia, romance, escolar
Duración: 30 a 60 horas
Editor/Desarrollador: Candy Soft, Princess Soft, Famille Hanhuazu
Diseño de personajes: Shironeko Sanbou
Guion: Yukizuki Hibana
[illegible]
Plataforma: PC

SEIYUUS

Sunao Konoe: Mirai Yamada
Otome Kurogane: Yukari Aoyama
Kinu Kanisawa: Mahiru Kaneda
Erika Kiriya: Minami Hokuto
Nagomi Yashi: Erena Kaibara
Yoshim[illegible]: Junko Kusayanagi
Serebu Tachibana: Hazuki Sakura
Inori Hoyama: Izumi Maki
Yang Tongfer: Erena Kaibara
Subaru Date: Takuma Sakuya
Shinichi Samesuga: Tsukasa Madera
Younei Murata: Shinsuke Nakamoto
Heizou Tachibana: Satoru Kawanakajima
[illegible] Hirashima: Yukari Aoyama
Ikuzo Tachibana: Chin Gentsai

LAS COSAS QUE A VECES CUESTA ENTENDER DE JAPÓN

PORQUE NO TODO PUEDE SER PERFECTO (PARTE 1)

Por Sunako Ye-Seul

Para poder vivir en un país extranjero, especialmente uno tan diferente respecto a nuestras costumbres como lo es Japón, es necesario estar realmente interesado en su cultura, y principalmente si lo que se piensa es hacer una vida ahí. El llegar a otro país y permanecer en él por poco tiempo hará que se sienta, básicamente, encantado con cada una de las cosas por las que se es rodeado.

No es raro, pues todo es nuevo. Sin embargo, al pasar el tiempo es natural que llegue una visión más realista, en la que ya es necesario adaptarse a las normas, acostumbrarse al sistema laboral, darse cuenta que hay muchas cosas que se esperan de uno como miembro activo de la sociedad, etcétera. ¿Qué tan difícil es adaptarse a todos estos elementos? Esto depende de cada persona, y sobre todo, de su nivel de tolerancia. Y es en este punto que surgen las cosas que son difíciles de comprender sobre el país.

En esta primera parte del artículo vamos a dar una introducción sobre las perspectivas en que Japón puede ser visto, para, en una segunda parte, analizar algunos ejemplos de las cosas que, como miembro ajeno o extranjero a la sociedad nipona, cuesta entender.

LA DIFERENTE VISIÓN ENTRE EL TURISTA Y EL QUE VIVE EN JAPÓN

Venir a Japón como turista es absolutamente diferente a venir para hacer una vida. Como turista, es muy probable que estar en Japón sea una experiencia increíble, pero para vivir aquí, las cosas cambian. Se puede

leer mucho sobre Japón y creer que se sabe mucho de este país (y cuidado, muchas, de verdad que muchas de las cosas que se leen no son ciertas), pero sólo viviendo aquí se puede uno percatar de ciertos detalles que no son del todo agradables.

Cuando se viene como turista, el trato que ofrece Japón es excelente, pero quien llega a este país para trabajar o con el objetivo de desarrollarse en otros ámbitos, es posible que note cosas que como turista no es posible ver.

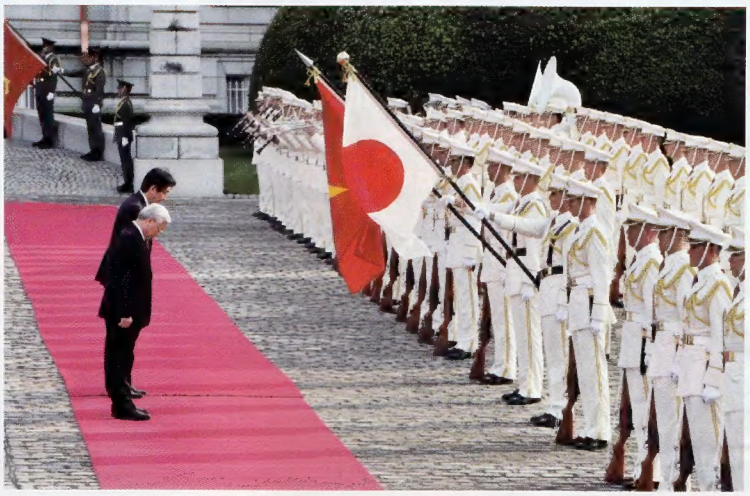
No hay mejor manera de darse cuenta de las maravillas y deficiencias de un país que viviendo en él. Porque, hay que ser realista, Japón no es para todos. Por eso, lo mejor es siempre sumergirse primero y, después, crear su propio juicio.

ACEPTAR QUE JAPÓN NO ES PERFECTO

Probablemente la mayoría de la gente interesada en Japón se haya enamorado de la imagen que les ofrecen el manga, el anime o los doramas. Las expectativas respecto a esto son muy altas. Pues bien, el vivir en este país no es de ninguna manera similar a como se ve en aquéllos.

La gente japonesa también es como cualquier ser humano del resto del mundo. No, no son perfectos. Hay personas muy buenas, personas muy malas, gente amable, gente grosera, gente muy abierta, gente muy cerrada, gente ignorante y gente brillante, como en cualquier otra parte del mundo. Ni más ni menos.

Es un país muy ordenado, sí, pero no es perfecto, y tiene grandes fallas como cualquier otra sociedad del mundo.



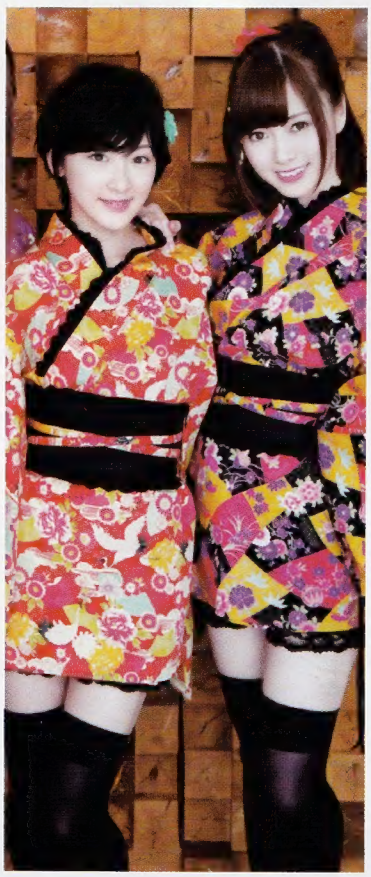
El crear altas expectativas por pensar que algo debe de ser como se había visto, escuchado o leído, pero que, vivido, es totalmente opuesto, crea muy grandes desilusiones.

Y esto lo digo por todas las personas que se forman una idea "perfecta" de Japón, imagen que se llega a caer en, relativamente, poco tiempo al vivir aquí.

Y es que, aunque se escuche, se vea o lea una visión, por más realista que sea, del panorama de la vida cotidiana en este país, cuando lo vives directamente no deja de afectarte.

Es en este punto que las razones para vivir en Japón tienen que ser lo suficientemente fuertes.

Hasta aquí por ahora. En el siguiente artículo revisaremos algunos ejemplos mucho más concretos sobre algunas cosas que pueden decepcionar sobre este país, pero que al mismo tiempo nos permiten acercarnos de forma más real a él.



BUZÓN

Por Angel Princess y Goji
E-mail: angelygoji@vanguardiaeditores.com

ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

–¡Hoy todas nuestras cartas son de lectoras, Angel! ¿Sabes lo que eso significa? –¿Que ya no debo dejarte escoger las cartas para el "Buzón", porque siempre escoges puras cartas de chavas? *–¡No! Que ahora tengo más oportunidad de "platicar" con esas chavitas que en verdad me adoran.*
–Sí, claro. Te adoran tanto como al virus Zika. *–¡Buaa!*
–Je. ¡Es hora de empezar!

CAROLINA

HOLA

Soy Carolina, pero me gusta que me digan Chikako o Caro-chan y tengo 11años. Es la primera vez que les escribo para saludar y soy otaku desde los 6 o 7 años, y mi pregunta es en qué sitio, aparte de YouTube, puedo ver animes como ***Kanojo ga Flag***, ***Non Non Biyori*** y ***Gochuumon wa usagi desu ka?*** También me gustaría ver a Angel vestida con el cosplay de Shinku. Los quiero, me encanta su sección y espero que siempre sigan así. Como dije, los quiero y Goji… ¡Eres tremendo! Un beso. Bye.

RE: HOLA

–Hola Caro-chan, ¿en serio eres otaku desde los 6 años? ¡Increíble! ***–Sí, es increíble que echara a perder su vida desde tan pequeñita. Jiar.*** –¡ZOCK! ***–¡Aaay! ¿Ya vas a empezar con los coscorrones?*** –Tú te lo buscaste. Ejemn, Caro-chan, en internet hay muchas páginas de ***fandub*** en donde puedes ver tus animes favoritos… ***–Y si quieres, yo puedo recomendarte algunos Caro, linda.*** –Con tus gustos ecchi, mejor no le hagas el favor, lagartija.***–Grrr.*** –Ji, sayonara Caro-chan y espero pronto usar el cosplay de Shinku como lo pediste.

ARANTZA CARRILLO

MUCHO GUSTO

Es la primera vez que les escribo y de hecho desde hace mucho tiempo quería escribirles pero soy muy tímida, aunque esta vez me animé y les escribo para decirles que me encanta su revista. Tengo una hermana mayor que fue la que me dijo que viera anime y con el tiempo me fue gustando, me encanta todo tipo de animes, bueno aunque no he visto yaoi. Me gustaría que ustedes me recomendaran sus animes favoritos. Chao.

RE: MUCHO GUSTO

–Querida Arantza-chan, les mando un gran saludo a ti y a tu hermana, aunque no escribiste cómo se llama. ***–A lo mejor la hermanita no quería que se revelara su nombre por llevar a Arantzita al "precipicio otaku", juar.*** –¡ZOPAS! ***–¡Aaaargh!*** –Ejemn, amiga Arantza, es difícil recomendarte todos mis animes favoritos pues el espacio es poco y… ***–Y a la fujoshi de Angel sólo le gusta el yaoi. ¡Guácala!*** –¡Payaso! Bueno, bye, bye, Arantza-chan, y sigue leyendo nuestras recomendaciones de anime.

ARACELI CRUZ

HOLA

Mi nombre es Araceli, tengo 16 años y soy de Pachuca, Hidalgo. Ya hace algún tiempo que leo su revista y debo decir que me encanta. Quiero felicitarlos por un excelente trabajo, aunque extraño los mini horóscopos, pero aun así, su revista no deja de ser fantástica, en verdad que me gusta. Bueno, eso es todo, espero que sigan haciendo un excelente trabajo, por cierto un abrazo a Goji, que aunque sea un pervertido de primera lo quiero mucho.

RE: HOLA

–Araceli, te mando un súper besotote por el abrazo que me mandaste. –Jumn, aprovechado, con razón Araceli-chan dice que eres un pervertido de primera. ***–¿Eso dijo? Entonces Araceli… ¡Ahí te va otro beso, por considerarme de primera clase!*** –Uf, dragón cínico. Araceli-chan, para ser honesta a mí también me gustaban los chibi-horóscopos… ***–Pues si Araceli se anima, yo veo en su futuro a alguien del signo del Dragón Morado.*** –¡Goji! Bueno… chao Araceli-chan y gracias por tus porras.

MICHIHIRO KAZEMARU

¡WAZAA NAKAMA ANGEL Y PERVERT GOJI!

Me conocen como Michihiro Kazemaru aunque soy chica. Les quiero felicitar a todos por su gran evolución. La razón por la que les escribo es porque me gustaría que publicaran sobre mi anime favorito ***Inazuma Eleven*** y que también publicaran de ***Nisekoi.*** Muchos yaoi, yuri y ecchi por haber y no publican nada. Bueno, me encantaría que publicaran mi Facebook: Myuu Ü Kazemaru. Gracias por todos sus buenos comentarios, que me matan de risa y Goji te adoro. ¡Saludos para los frikis del Bachilleres 4 Lázaro Cárdenas!

RE: ¡WAZAA NAKAMA ANGEL Y PERVERT GOJI!

–Michihiro te doy toda la razón, tanto anime yuri y ecchi y no nos damos abasto para hablar de todos ellos, snif. –Ella también mencionó el yaoi. ***–Bueno, pero esa parte podemos saltárnosla, jiar.*** –¡Tarado! Nakama Michihiro, como ves, constantemente estamos hablando sobre ***Inazuma Eleven*** y ***Nisekoi***, y ya pusimos tu Facebook como pediste… ***–Y yo le mando saludos a tus cuates del Bachilleres 4 por tener el valor de reconocer que son unos frikis, Juar.*** –¡Ya, Goji! Bueno, hasta pronto Michihiro-chan y sigue en contacto.

Y recuerden tomodachis, que también pueden ver los comentarios de su amiga Angel Princess y del sangrón Goji en la página de Facebook de *Conexión Manga Oficial*. ¡Matta ne!

¡NUEVAS FECHAS!
27, 28 y 29 de mayo
TNTcómics
centro de convenciones tlatelolco
dibujo hecho por Mariana Hernández Correa

MANOS INDÍGENAS CALIDAD MEXICANA

www.cdi.gob.mx/expo

16, 17, 18 y 19 de junio

3a EXPO de los Pueblos Indígenas

EXPO REFORMA

CIUDAD DE MÉXICO

Av. Morelos No. 67, Col. Juárez. Cerca de las estaciones del metro Hidalgo y Juárez. **Horario:** de 10:00 a 22:00 hrs.

ENTRADA LIBRE

VEN CON TODA TU FAMILIA

DISFRUTA DE LA TRADICIÓN Y CULTURA DE NUESTROS PUEBLOS INDÍGENAS

- Artesanía
- Textil
- Gastronomía
- Turismo
- Café
- Medicina tradicional
- Miel
- Mezcal

MÉXICO
GOBIERNO DE LA REPÚBLICA

CDI
COMISIÓN NACIONAL PARA EL DESARROLLO DE LOS PUEBLOS INDÍGENAS

MOVER MÉXICO